La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo

Edición Española

Computer Gaming World

Nº 25 • DICIEMBRE • 1997
650 ptas.

Concurso Fútbol Pro: Regalamos una fantástica tarjeta MaxiGamer 3Dfx

REVIEW

F1 Racing Simulation: el mejor juego de carreras jamás creado

REVIEWS

Las grandes estrellas del momento:

- Lands of Lore 2
- Jedi Knight
- Tomb Raider 2
- Riven
- Incubation
- Armored Fist 2
- Sierra Pro-Pilot
- Perfect General II

PREVIEWS

Y las que lo serán en los próximos meses:

- Starcraft
- Heavy Gear
- Dementia
- Turok
- Hercules
- Deathtrap Dungeon

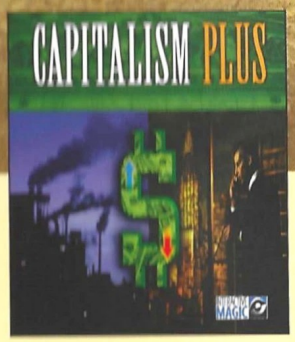
Dreams to Reality

La imaginación al poder

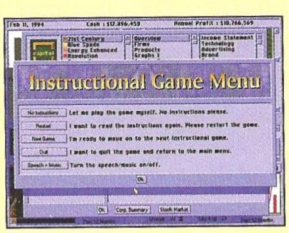
8 424094 010017
52000
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

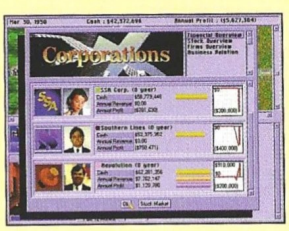
Textos y voces en castellano

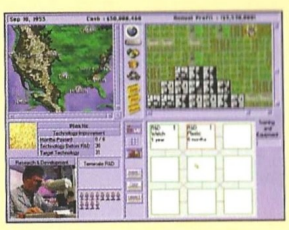
Hay una alternativa



Los grandes negocios tienen sus altibajos. También los tendrás en Capitalismo Plus. Podrás construir y dirigir hipermercados, granjas, fábricas, minas, centros de investigación y desarrollo, comprar compañías, invertir en bolsa... Crea tu propio imperio, con un realismo total, un tutorial fácil de usar y escenarios del mundo real. Pero no te equivoques. Si tus competidores te ven con el agua hasta el cuello, te meterán la manguera en la boca...







Capitalismo Plus es el juego definitivo sobre el dinero, el poder y la riqueza

INTERACTIVE MAGIC
www.imagicgames.co.uk

Friendware
www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18 - 28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46 - Fax (91) 308 52 97

PC CD-ROM

Disponible para MS-DOS y Windows® 95

Computer Gaming World

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto
LH Servicios Informáticos
Secretaria de Redacción:
Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Madrid:
Telefono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27
Publicidad Barcelona:
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. *Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.*

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

DIFUSION CONTROLADA POR OJD

Edita:
América Ibérica
Presidente:
Gustavo González Lewis
Director Gerente:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich

editorial

La traca final

Llega el final del año, y con él el momento de que todas las compañías desarrolladoras de software "tiren la casa por la ventana" y nos muestren lo más selecto y granado de su producción, guardado celosamente para irrumpir con estrépito en la campaña navideña. Es también buena época para hacer balance del estado actual de nuestro mercado, al que visto lo visto nos atreveríamos a calificar como de "establemente inestable". Nos explicamos: aunque diversos factores apuntan claramente a la ansiada y definitiva consolidación de este mercado (por ejemplo la creación de ADESE y la extensa y destacada presencia del sector en la presente edición del SIMO), lo cierto es que otros factores lo que denotan es un cierto estancamiento, especialmente si nos referimos al escaso crecimiento en número de usuarios y volumen de mercado.

Si bien es cierto que estas afirmaciones sólo se pueden hacer en base a estimaciones –dado la carencia de datos oficiales en que basarlas– , la realidad es que a pesar del enorme público potencial con que cuenta un mercado como el de los juegos de ordenador –más todavía si añadimos el elevado parque de PC´s existente en nuestro país– las cifras de ventas que se manejan siguen siendo parcas, y aunque la piratería –y por que no decirlo, el elevado precio de la mayor parte de los productos– continuan siendo obstáculo evidente en esta carrera de fondo, la conclusión final es que algo –sea lo que sea– habrá que hacer para ampliar los horizontes de un sector que en otros paises –de población y recursos económicos similares– presenta un grado de desarrollo muy superior.

Pero en fin, volviendo de nuevo al tema con que comenzábamos estas líneas, lo que podríamos definir en broma como "El Séptimo de Caballería" de los juegos de ordenador está ya entre nosotros y, por lo menos en esto, si que podemos ver un excelente estado de salud de nuestro sector: títulos como Blade Runner, Jedi Knight, Tomb Raider 2, Dreams to Reality, Riven, Dark Earth, Age of Empires, Starcraft o The Curse of Monkey Island, demuestran que el mercado de los juegos de ordenador avanza hacia producciones cada vez más cuidadas, espectaculares y divertidas, nada lejos del nivel alcanzado por otros sectores del entretenimiento tan populares como, por ejemplo, el cine.

Una vez más, algunos de los títulos más esperados del 97, como King´s Quest VIII, Warcraft Adventures, Trespasser o Quake II se están haciendo de rogar, y alguno de ellos previsiblemente acaben viendo la luz en el 98, año que os deseamos os resulte a todos próspero y feliz.

Jose Emilio Barbero

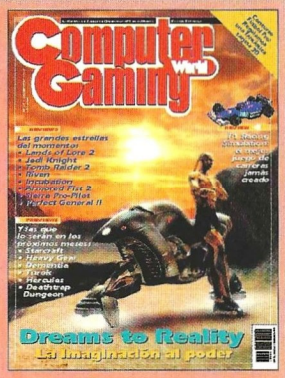
Así puntuamos en CGW

bajo mínimos	◎
pasable	◎◎
bueno	◎◎◎
muy bueno	◎◎◎◎
imprescindible	◎◎◎◎◎

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.

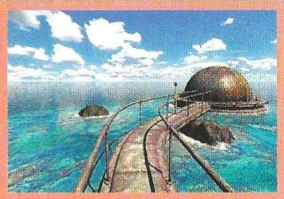
sumario

NUMERO 25 • DICIEMBRE • 1997

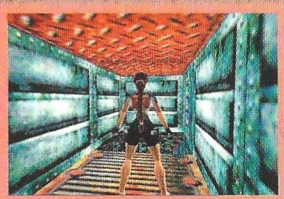


En portada:

Dreams to Reality, la nueva producción de la compañía francesa Cryo, creadora también de éxitos como Dragon Lore, Mega Race o Hardline, demuestra a las claras el excelente momento de forma que atraviesan nuestros vecinos fronterizos, y fruto de ello es que les otorguemos el privilegio de ocupar este mes nuestra portada.



Riven



Tomb Raider 2

F1 Racing Simulation

AVENTURA/ROL

Lands of Lore II: Guardians of Destiny 30

Empatía interactiva. Hace mucho, en un lugar lejano en donde los hombres se convierten en monstruos, uno sólo será el encargado de desterrar al dios Oscuro, el viejo enemigo de la Humanidad...

Riven 34

Viaje a la Quinta Era. La continuación de Myst acontece en la Quinta Era, una de las creadas por Ghen. Gráficos espectaculares y misterios que esperan impacientes tu llegada.

Perfect Assasin 36

Un hombre sin recuerdos. Tan perfecto que abandonó su forma humana para evolucionar en algo adaptado a su profesión. Tan letal que sólo a él podría encomendársele una misión así.

Zombieville 38

Ajedrez gore. Rodeado de muertos vivientes y de vivos que te quieren muerto, en este juego de Psygnosis sólo salvarás la vida si apelas a tu astucia y rapidez de reflejos.

ESTRATEGIA

Virus 40

Enemigo mortal. Como su propio nombre indica, el juego es en realidad un virus. Ansioso por destrozar las entrañas de tu máquina adaptándose primero a ella, no es aconsejable para personas con cuadros cardíacos complejos.

Incubation 42

Acción mutante. Combates, algo de acción y muchos planes para los marines que intentan liberar el planeta Scayra de sus aborígenes, ahora mutados y muy peligrosos.

Panzer General II 44

Una bomba a punto de estallar. Desmesurada acción y gran jugabilidad para una segunda parte que rompe moldes con respecto a su predecesora. Como siempre, Europa será el escenario del castigo y tú, el castigador.

Myth: The Fallen Angels 46

Los que vienen del infierno. De la mano de Eidos nos llega uno de los juegos de estrategia más originales y divertidos del año, con un "look" muy a lo Excalibur.

Earth 2140 48

El precio justo. Tomando un poco de C & C, otro poco de Warcraft II, casi nada sorprende en Earth 2140, pero es rápido, fácil de manejar y muy logrado.

Virtual Chess 2 50

La enseñanza virtual. Con un buen nivel de juego y unos preciosistas gráficos, este título se presenta como una convincente propuesta para los amantes del ajedrez.

Civil War 2 52

El Sur también existe. Versión mejorada, más que segunda parte de Civil War, con algunos terrenos mejorados y pocos escenarios nuevos. En definitiva, rigurosidad histórica pero más de lo mismo.

ACCION

Dreams ro Reality 54

En las de la imaginación. Cryo nos propone un fascinante viaje al mundo de los sueños en su nuevo y original arcade 3D.

Jedi Knight 58

Déjate atrapar por la Fuerza. Todo comenzó en Dark Forces, y ahora se supera en tu decisión final: servir al lado Luminoso o sucumbir a las tentaciones del lado Oscuro de la Fuerza. Algo que nadie puede hacer por ti

Computer Gaming World
LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Tomb Raider 2 62
Lara que estás en los cielos. Quizá la segunda parte de un juego más esperada desde que la informática nació en este planeta. Y es que, cuando se trata de Lara, todo el mundo espera algo.

Sub Culture 66
Abismos submarinos. Aquí todo es mundano y materialista, pero es que cuando uno vive bajo el mar, sus riquezas alteran la sangre de cualquiera. Y de paso, pues a destruir y matar con fundamento.

The Reap 68
Como los de antes. Hacia mucho tiempo que no llegaba a nuestras manos un "mata-marcianos" tan clásico, divertido y espectacular como este diseñado por Take Two.

Resident Evil 70
Dentro de tu mente. Terror, acción, sangre, violencia y exclusividad para tarjetas 3D, son los intereses de un éxito de consola transportado al PC.

Daytona USA Deluxe Edition 72
Vuelta a las andadas. Sega continua su ya larga lista de conversiones de recreativas de éxito, aunque en esta ocasión se trate de una edición especial de un juego ya editado en su momento.

Mageslayer 74
Caza de brujos. De los creadores de Hexen, este juego nos ofrece una nueva forma de concebir las perspectivas 3D y con un diseño de niveles insuperable.

Virtua Cop 2 76
Como un rayo. Exactamente igual que la máquina en la que tantas veces has disparado y recargado tu arma, pero ahora apuntando con un ratón –la verdad, una situación algo ridícula-, podrás entrenar primero para retar después.

World Wide Rally 78
Una gota en el océano. Una más de las muchas ofertas para los aficionados a los juegos de coches, y no especialmente suculenta...

DEPORTES

NHL Powerplay 98 80
Juega duro. Dado el escaso número de juegos dedicados a este trepidante deporte es de agradecer la aparición de este completo y brillante título de Virgin. Ponte los patines y a jugar...

SIMULACION

F1 Racing Simulation 82
Obsesión por la perfección. Como ya ocurrió en su momento con Grand Prix 2, este juego marcará un antes y un después en los simuladores de carreras.

Armored Fist 2 86
La bestia de la guerra. Uno de los simuladores más populares de todos los tiempos regresa a nuestros ordenadores, y de que manera...

TOCA: Touring Car Championship 88
El más agresivo. Caracterizadas por una cierta abundancia de choques, las carreras de Touring Car sirven de trasfondo a un simulador de carreras sencillamente fabuloso.

Sierra Pro-Pilot 90
La aventura de volar. Pilotar avionetas y reactores civiles es un reto nada ordinario, que ahora podrás acometer fácilmente con este juego de Sierra.

AHX-1 92
La ira de Dios. Con ligeras concesiones al género arcade, este simulador nos propone pilotar una mortífera aero-nave: el helicóptero AHX-1.

secciones

8 Léeme.bat
Acaba el año 97, pero no la larga lista de noticias que llegan hasta la redacción de nuestra revista. Si quieres estar al día en el mundo de los juegos de ordenador, no dejes de leer estas páginas.

12 Interfaz
Dudas, dudas y más dudas. Trucos, trucos y más trucos. Mándanos una carta con lo que corresponda y trataremos de contestarte en el menor plazo de tiempo posible.

14 Zona Beta
Algunos de los juegos que se convertirán en estrellas durante los próximos meses, como Starcraft o Turok, desfilan por estas páginas.

96 Contenido del CD
Toda la información necesaria para instalar el juego de este mes, las soluciones interactivas, y las demos incluidas en el CD-ROM.

98 Top CGW
Aunque sin duda las grandes estrellas que comienzan a desembarcar pronto escalarán los puestos de nuestra lista de éxitos, de momento no se aprecian grandes vuelcos, y Tomb Raider se alza este mes con la primera posición.

Este mes
te regalamos
el fabuloso juego
GOBLIIINS 2
Encontrarás sus instrucciones
del juego en la página 96.

FUTBOL PRO 97-98

Arcade en 3D total, con comentarios presentados por Matías Prats.

Amplia tu estadio para dar cabida a más público.

Nunca has visto un control tan completo de las tácticas de juego.

Lidera a tu equipo favorito y condúcelo al triunfo. ¡Tú eres el jefe!

Raúl, Roberto Carlos, Juninho...Entrénalos, cómpralos, véndelos. Son tus hombres.

La modalidad Online te permite enfrentar tu equipo a entrenadores de toda España y ganar premios millonarios.

crush

LFP Producto bajo Licencia Oficial

CON LA COLABORACIÓN DE El Mundo Deportivo Lo vivimos.

PROEIN SOFTWARE

"El líder indiscutible de la temporada"

"No hay Rival"

Computer Gaming World

¿Que todavía no conoces Fútbol Pro?

Pero ¿dónde te has metido todas estas semanas?

Fútbol Pro es el producto oficial de la Liga de Fútbol Profesional que ha vuelto del revés a la industria de los juegos de fútbol de España.

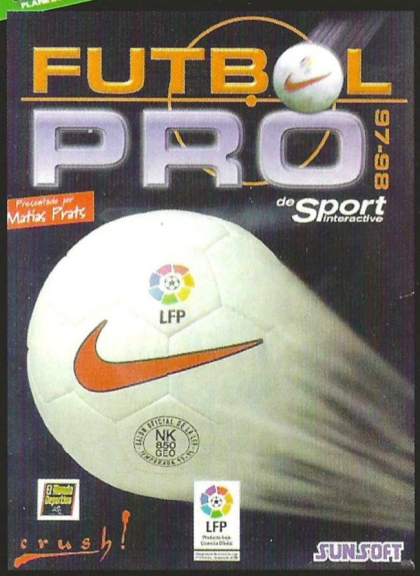
Y no es para menos.

Un trepidante juego arcade con campo y jugadores en 3D total, capaz de aprovechar al máximo las capacidades de tu PC.

Un mánager con el control de tácticas de fútbol más completo que se ha visto hasta ahora.

El respaldo de la Liga de Fútbol Profesional, que te permite ponerte al frente de tus jugadores y equipos favoritos.

Y la posibilidad de participar todo el año en la primera Liga On-Line de la historia: el **Campeonato de Entrenadores Virtuales**, con un millón de pesetas y un coche para el ganador.



¡Corre a tu quiosco o tienda de software y entra ahora en la nueva generación de los juegos de fútbol!

FUTBOL PRO 97-98 de Sport interactive

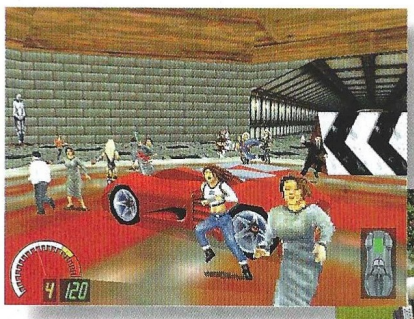
Sólo 2.995

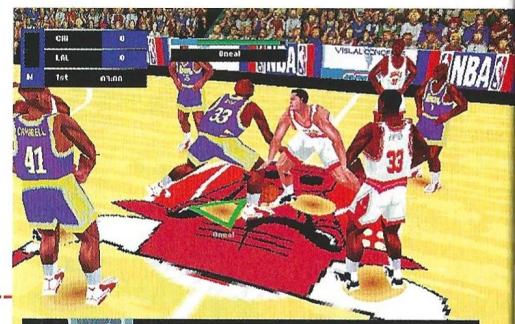
Limpia tu ciudad

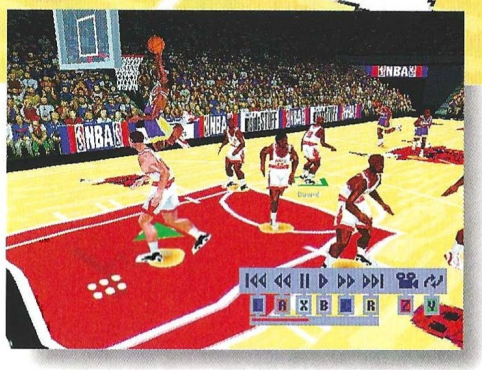
Más o menos éste es el lema de Crime Killer, una de las próximas producciones de Interplay que estará ambientada en un caótico futuro donde han desaparecido todos los recursos naturales basados en el petróleo por culpa de una bacteria creada por el hombre. El jugador se convertirá en un policía de esos que han de mantener la ley y el orden. Entre sus múltiples misiones, además de acabar con el crimen habitual de una ciudad o rescatar a estrellas del pop secuestradas, estará la de controlar una nueva amenaza dirigida por alguien que se hace llamar El Predicador, y que asegura poder recuperar el petróleo para el mundo gracias a una vacuna. Crime Killer tendrá escenarios 3D y poseerá una trepidante y furiosa velocidad de juego, con todos los elementos arcade que se pueden esperar en un título de esta clase.

Más carnaza

La empresa SCI acaba de lanzar al mercado, de la mano de Arcadia, un disco de misiones para Carmageddon denominado Splat Pack (que traducido al castellano podría ser algo así como "Choff pack"). Además de incluir ya el soporte para tarjetas 3Dfx, este CD tiene 18 nuevos circuitos, 15 nuevos enemigos y cuatro entornos diferentes entre los que se cuenta el infierno. Entre los "alicientes" de Splat Pack están el poder atropellar nuevos animales como ovejas, a una de las Spice Girls (en los niveles de Internet están todas), la existencia de una piloto llamada Die Ana, y un nivel también para Internet en el que se puede conducir por las calles de París. No pierden el tiempo estos chicos, ¿verdad?





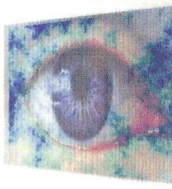


Sega pega de nuevo

A punto de salir está ya la edición especial de Sega Rally, optimizado para tecnología MMX y con gráficos y texturas mejorados respecto a la versión anterior. Cuatro circuitos, tres cochazos de reconocido prestigio (Lancia Delta, Lancia Stratos y Toyota Celica), y diferentes resoluciones y modos de pantalla para adaptarse a cualquier Pentium, son algunas de las principales características de esta edición. Un poco más adelante, Sega lanzará NBA Action '98, una licencia de la liga norteamericana con todos los datos reales de jugadores y equipos que además ofrecerá un alto nivel de realismo y control, incluyendo un modelo de fatiga física con posibilidad de que los jugadores sufran heridas y soporte para tarjetas 3Dfx. Parece ser, teniendo en cuenta éstas y otras características del juego, que NBA Live'98 tendrá un serio competidor con este título.

Controles especializados

Thrustmaster, compañía emblemática donde las haya en la creación de periféricos y sistemas de control para juegos, lanza al mercado tres nuevos mandos que constituyen el paso intermedio hacia la tecnología Force Feedback que preparan para el año que viene. Para los aficionados a los juegos de carreras, en especial a la Fórmula 1, sale el Formula 1 Racing Wheel, un volante que incluye cambio de marchas y pedales para acelerar y frenar. Los que hayan sufrido la incomodidad de tener un volante encima de una mesa que no paraba de moverse, encontrarán además toda una novedad en este mando: un sistema de anclaje casi perfecto capaz de sujetarse a cualquier grosor de mesa. Para los jugadores de acción sale un pad llamado Rage 3D, con tecnología digital, ocho botones programables, y posibilidad de cambiar la esfera de control entre modos analógico y digital (algo así como 2D y 3D). Por último, y empleando una tecnología desarro-



llada hace unos años para la NASA, saldrá Millenium 3D Interceptor, toda una nueva experiencia en joystick con sensores ópticos digitales y un sistema de control muy novedoso que hará las delicias, sobre todo, de quien se pase el día delante de juegos como X-Wing vs. TIE-Fighter.

Mascota virtual en PC

Tras el boom de Tamagotchi, llega la nueva sensación en mascotas virtuales al PC con Fin Fin, un simpático personaje que Fujitsu ha creado para todas las edades a partir de 4 años. Fin Fin es una criatura mitad pájaro mitad delfín que vive en Teo, el planeta mágico. Teo es un lugar cambiante, con días y noches, estaciones del año, clima, especies animales... Un mundo vivo. Fin Fin come, duerme, vuela, nada, canta, juega, y se puede hablar con él utilizando un micrófono especial, aunque no entiende el lenguaje de los humanos. Tras este sencillo planteamiento hay tres niveles muy profundos: inconsciente, emocional e intelectual. Fin Fin responde a la amabilidad o la crueldad, siente emociones, adquiere experiencia y desarrolla actitudes sociales con otras criaturas y su "propietario". Se puede adquirir en los principales establecimientos por 1.990 pesetas.

Simuladores Arcade Estrategia Educativos

JUEGOS

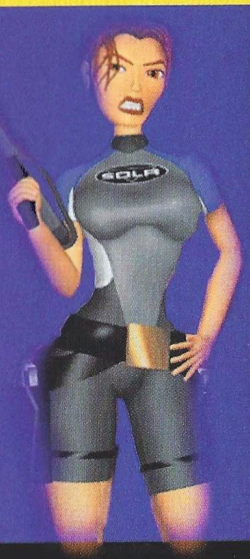
AGE OF EMPIRES	7.290
BLADE RUNNER	cons.
CONSTRUCTOR	6.495
CURSE OF MONKEY ISLAND	cons.
DARK EARTH	7.290
DARK REIGN	7.290
DUNGEON KEEPER	6.290
FLIGHT SIMULATOR 98	8.290
FUTBOL PRO	2.795
HEROES MIGHT & MAGIC 2	7.290
HEXEN II	7.290
KKND	6.290
LITTLE BIG ADVENTURE 2	6.290
PC FUTBOL 6.0	2.795
TOMB RAIDER 2	7.290
STAR TREK GENERATIONS	7.290
WARLORDS III	6.295
X-COM APOCALYPSE	7.290

ORDENADOR MMX

MONITOR 15" BR NE 0.28 1280X1024
CAJA MINITORRE
T. SONIDO SOUND BLASTER 16
CD ROM X24
DISCO DURO 2.6 GB ULTRA DMA
SVGA S3 VIRGE 3D 2 MB AMPL 4 MB
32 MB DE RAM EDO
TECLADO WINDOWS 95
FLOPPY 3 1/2 1.44 GB
ALTAVOCES 200 W
MICROFONO
RATON
MB QDI TITANIUM CON CHIP TX
1 AÑO DE GARANTIA

INTEL PENTIUM 166 MMX	149.900 + IVA
INTEL PENTIUM 200 MMX	159.900 + IVA
INTEL PENTIUM 233 MMX	179.900 + IVA
AMK K6 200 MMX	164.900 + IVA

- Más de 200 juegos para probar -
- Hardware al mejor precio -
- Stock de ofertas -
- Visitanos en http://www.ludisoft.com -



Todo lo que necesitas en el Planeta Virtual ...

Ludisoft

Ofertas especiales para lectores de CGW presentando este anuncio y socios
IVA incluido

C/ Oñate 9 , Metro Valdeacederas.
Tf. de pedidos : 91-579 61 19
Gastos de envio 600 pts.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Actua Golf 2 Gremlin	01/98
Alien Intelligence Interplay	03/98
Apache Longbow 2 EA/Janeis	12/97
Asheronis Call Microsoft	02/98
Liberation Day Interactive Magic	12/97
MAX 2 Interplay	03/98
Mechwarrior III Microprose	03/98
Napoleon in Russia Empire	12/97
Tellurian Defender Psygnosis	03/98
The Feeble Files Adventure Soft	02/98

Balón estrella

Psygnosis lanza al mercado el Adidas Power Soccer, un juego de fútbol que viene a engrosar las densas filas de títulos deportivos en estas fechas. Con opción multijugador que incluye Internet entre los posibles sistemas de conexión, APS presenta equipos ingleses, franceses y alemanes, además del típico "Dream Team" de Adidas. Aunque en recreativas sólo existe una modalidad arcade, en la versión de PC se puede seleccionar un modo simulación. La animación y controles permiten realizar movimientos especiales, y se pueden jugar amistosos, campeonatos, torneos de copa y ligas completas.

La batalla continúa

Dungeon Keeper: Deeper Dungeons es el nombre de un nuevo disco de niveles para Dungeon Keeper. ¿Qué ha sucedido desde la batalla final? El Avatar ha vuelto, 15 nuevos escenarios se abren para la conquista en solitario, y otros tantos en multijugador. Nuevos gráficos para las mazmorras, un sistema de inteligencia artificial mejorado y la misma atmósfera de siempre. Entre las novedades del comportamiento de los enemigos, están su mejorada capacidad para encontrar y acumular oro, y la opción de vender trampas y puertas para conseguir dinero. Además, los grupos que pierdan a su líder seleccionarán otro nuevo y continuarán su misión, y las criaturas ya no se teleportan a zonas del mapa que están sin explorar.

Teletipo

Ya puedes acceder a unas páginas web en castellano de la compañía Coktel en http://www.infornet.es/coktel

Thunder Offshore, tras múltiples retrasos, saldrá al mercado de la mano de DDM. Por fin Noriaworks podrá seguir trabajando en otros proyectos.

Ha nacido INFORCAM, Asociación de Usuarios de Informática de la Comunidad de Madrid. Puedes obtener más información en http://www.inforcam.com o en el apartado de correos 23100, 28080 Madrid.

Ei System abre en Madrid, calle Gaztambide 4, el mayor centro informático europeo dentro de un núcleo urbano.

LANDS OF LORE II®
GUARDIANS OF DESTINY™

Lands of Lore es una marca registrada de Westwood Studios Inc. © 1996, 1997 Westwood Studios Inc. Todos los derechos reservados.
Editado por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises.

PC CD ROM

Westwood™ STUDIOS

Imagina un mundo de intensa belleza y peligro mortal, donde el más ligero movimiento puede desencadenar acontecimientos de proporciones cataclísmicas, milagrosas huídas o letales batallas. Contempla el resurgimiento de ciudades mágicas desde las profundidades del océano. Entra en las misteriosas cavernas de las ruinas Dracoides. Descubre espantosos altares y presencia ceremonias secretas jamás antes contempladas. Lleva a Luther en su búsqueda de la arcana magia que finalmente le libere de su oscura genealogía.
Así es el mundo de Lands of Lore: Guardians of Destiny. Ambientado en un entorno interactivo, este juego de rol/aventura en tiempo real ofrece gráficos 3D en alta resolución perfeccionados a lo largo de varios años de desarrollo.

HAZTE Virgin PARA TODA LA VIDA.

Virgin INTERactive

VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A. Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID.
En Internet: http://www.virgin.es. TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67

Interfaz correo

Estoy atascado en el trillado Simon II. Necesito que me digáis cómo conseguir ganar el concurso de magos y si haciéndolo, puedo entrar en el castillo. ¿Qué relación existe entre la tienda de animales y mi posible paso por las alcantarillas?. ¿Cómo consigo del vendedor de la tienda de bromas las bombas fétidas?

Yaso Bua
O Grove (Pontevedra)

En la tienda de animales, coge –con los guantes puestos– la tortuga y ponla en la jaula: aprieta el botón de la máquina. Sácala y coloca en su lugar la oruga luminosa. Ajusta el encendedor y presiona el botón. Abre la jaula y saca la oruga. Tendrás luciérnagas luminosas superfuertes. Para ir al pantano, abre la cubierta de drenaje con la palanca y cuando no veas casi nada cuelga las luciérnagas de una cadena. Tendrás que coger un poco de barro del pantano para el estofado de Swampy. Ese estofado es el ingrediente principal de las bombas fétidas. Luego ve a la tienda del torneo de magia, tira la bomba fétida en el suelo de la sala de espera y sal. Vuelve a entrar y verás que sólo queda un mago: pon barro también en la trompa de su oreja. Coge el libro de hechizos que hay en el banco.

Me encuentro bloqueado en el juego Hell y me gustaría saber cuál es la contraseña que hay que darle a un hombre que se encuentra detrás de la puerta, casi al comienzo del juego.

Juan de Ortega
Málaga

La clave que tienes que introducir está formada por las seis primeras letras que se encuentran en el cartel situado encima de la puerta de la casa. Es SESAME (SESAMO).

Hola, me llamo Aurora y quiero formularos unas dudas que tengo: ¿Se pueden pasar las fases arcade en los juegos Inca I y II?. ¿Qué debo hacer después de salir de la cárcel para no volver a entrar en ella en Darkseed?

Aurora
Zaragoza

Las fases de un juego, siempre pueden pasarse. A veces resulta más complicado porque aparentemente no vemos en qué podemos fallar, pero en el caso de la saga Inca, los arcades se completan matando las naves enemigas, PERO, no perdiendo más que un tiempo determinado en hacerlo. Si sobrepasas ese límite temporal, aunque termines de destruir la última nave enemiga después de ese instante, deberás volver a comenzar el juego. En cuanto a Darkseed, si te refieres al momento en que estás en el mundo de la luz y dejas todos los objetos que puedas bajo la almohada de la celda, tendrás que volver al mundo de la oscuridad y robar una pistola de la comisaría: te arrestarán y podrás salir de la celda hurgando en la cerradura de la misma con la horquilla.

Amigos de C.G.W., no sé cómo conseguir la guitarra ni la nota necesarias para entrar en los centros en el juego Little Big Adventure.

Juan Carrero
Majadahonda (Madrid)

Estando en Isla Principal, usa las dos tarjetas para invadir la fortaleza y coge el sable y la nota que encontrarás en el interior de la caja fuerte después que Fun-Frock haya huido. Con la información que se halla en la nota, podrás conseguir un salvoconducto en la casa del arquitecto. También encontrarás un anciano en el desierto que te dará la guitarra, con mucho gusto, después que le hayas dejado tocar la flauta. Regresa al lago y usa el overcraft para llegar a la isla de Brundle. Muestra el salvoconducto y toca la trompa junto a la mancha de pintura para poder entrar.

Estimados amigos de CGW: Estoy inmovilizado en una parte del juego Muindodisco II. Os cuento: no sé que hacer para conseguir la escalera de Casanunda, ni tampoco para qué sirve el hielo ni el abono. ¿Podéis ayudarme?

Manuel Martín
Madrid

Casanunda sólo te dará la escalera a cambio de información sobre una mujer interesante. Tendrás que hablarle de la bruja Ceravieja. El conquistador saldrá corriendo de la taberna, momento que aprovechará Rincewind para coger la escalera. El hielo conseguido en el almacén de cerdos futuros, en las alcantarillas, sirve para conseguir el certificado de defunción: Rincewind lo necesitará para buscar a la Muerte y tendrá que poner hielo en el brazo de un maniquí para que su temperatura corporal parezca baja. La finalidad del abono se atiene a lo siguiente: preguntado por un sabio acerca del porqué existían las cosas en el Universo, Rincewind llegó hasta la Universidad, al jardín, y colocó el poste en el montón de abono para atrapar a la sufragista. Más adelante, cuando las mujeres vean lo que hizo, lapidarán a nuestro amigo con la roca de azúcar, objeto que curiosamente, éste necesitaba.

Hola, amigos de CGW: Ripper me está volviendo loco. He llegado al WELL de Catherine y no encuentro la contraseña. Me dicen que es HOROSCOPE, pero al introducirla, no consigo nada. ¿No es el título del libro que iluminan los cristales?

Jose L. Alemán
Madrid

Efectivamente, la palabra es la contraseña para entrar en el WELL de Catherine, pero no entrarás desde ese momento en que los cristales iluminan el libro, sino que antes deberás visitar a Soap Beatty, escanear una revista de informática, visitar la casa de Wofford, entrar en su WELL no sin antes haber resuelto tres puzzles en la casa que te proporcionarán otras tantas válvulas de vacío que estaban quemadas en su aparato, y sólo una vez que estés dentro del cyberespacio a través de la contraseña VULCAN, aprovechar para visitar el lugar de Catherine con HOROSCOPE. Como ves, no es tan sencillo.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

Tu imperio está creciendo, tus graneros están llenos...

...Ahora, posiblemente necesites un ejército.

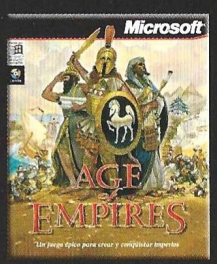
Desarrollado por uno de los principales creadores de "Civilization"

En la era de los imperios, tu reto será escoger una de 12 Civilizaciones Antiguas (incluyendo la Egipcia, la Yamato y la Griega) y llevarla desde la Edad de Piedra hasta el dominio del mundo, a lo largo de 10.000 años de evolución. Tú decides si quieres conquistar otros paises, explorar tierras desconocidas o acumular riquezas para alcanzar la victoria! Para lograrlo, tendrás un sinfín de recursos, incluidos un "árbol de tecnología de 100 nudos", posibilidad de múltiples jugadores, mapas aleatorios de todas las regiones, 40 escenarios preestablecidos, sangrientas campañas y un editor de escenarios. Todo con el realismo de los gráficos 3-D.

Pero eso sí: antes de creerte que lo tienes todo para la victoria, asegúrate de tener un Imperio para hacerla posible.

Un juego diferente cada vez que se juega.

AGE of EMPIRES



Escoge tu Imperio preferido para dominar el mundo.
www.microsoft.com/games/empires

7.990.- Pts.*

GAMEPEN'S BEST OF E3 AWARD WWW.GAMEPEN.COM

ENSEMBLE STUDIOS

INTERNET GAMING ZONE

TEEN T AGES 13+ CONTENT RATED BY ESRB

Adquiérelo en:

BARCELONA: CASA DE SOFTWARE: (93) 410 62 69 - **EI SYSTEM:** (93) 419 20 40 - **FNAC:** (93) 444 59 00
MARKET SOFTWARE: (93) 318 85 08 - **MEGABYTE:** (93) 205 10 03 - **OPEN MULTIMEDIA:** (93) 457 82 75.
CANARIAS: MAYA: (922) 24 51 15 - (928) 36 75 13.
MADRID: EI SYSTEM: (91) 468 02 60 - **FNAC:** (91) 595 61 05 - **ZONA BIT:** (91) 445 05 20
CADENAS NACIONALES: BEEP DATALOGIC: (977) 30 91 00 - **CENTRO MAIL:** (902) 17 18 19
INTERDISCOUNT: (93) 266 06 06 - **JUMP:** (902) 23 95 94 - **KM TIENDAS:** (977) 29 72 00
VOBIS: (93) 419 18 86 - **TIENDAS CRISOL Y VIPS.**

¿Hasta dónde quieres llegar hoy? **Microsoft**

Si deseas más información llama al teléfono de Atención al Cliente Microsoft 902 197 198 o visita nuestra Web www.microsoft.com/spain/home/

Starcraft

El título más esperado de Blizzard para esta época está a punto de llegar a las tiendas, íntegramente localizado al castellano, y con grandes promesas de superar a la reciente oleada de juegos de estrategia.

Guerra a tres

En un remoto rincón de la galaxia, los humanos han de enfrentarse a dos especies alienígenas: los Protoss y los Zerg. Los primeros, enigmáticos vecinos de las colonias terrestres de los que poco se sabe, y los segundos, una nueva raza que avanza implacable destruyéndolo todo a su paso, pronto se convierten en formidables enemigos. El conflicto a tres bandas está servido.

En Starcraft se pondrán en juego todos los elementos imprescindibles para mantener un tenso pulso con el ordenador: fuerza militar y expansión, combinándose con traición y espionaje para dar un siniestro toque al asunto. Como líder militar de cualquiera de las tres especies, el jugador tendrá que reunir recursos y ampliar su ejército para conducirlo a la victoria sobre las otras facciones a lo largo de 30 misiones únicas e independientes para cada litigante. Tecnología, unidades, habilidades y atributos son diferentes en cada una de las razas.

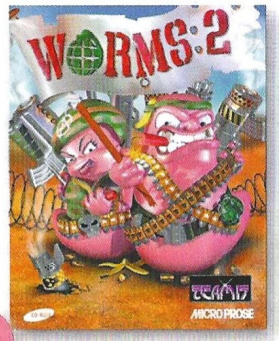
Uno de los interrogantes que hasta ahora no había sido desvelado acerca de Starcraft, ya se ha resuelto: incluirá editor de mapas y escenarios que permitirá crear campañas propias. En cuanto al aspecto multijugador, se podrán emplear los sistemas habituales y el servidor específico de Blizzard –Battle.net– para jugar en Internet (ocho participantes máximo en el mismo juego).

También parece ser que el juego no se quedará a la zaga de Dark Reign en cuanto a inteligencia artificial, incluyendo todas las opciones necesarias para satisfacer al jugador más exigente. Ah, y como dijimos ya hace unos meses, Starcraft no es Warcraft II en el espacio, aunque tendrás que esperar al mes que viene para conocer con detalle porqué o remitirte al número 20 (julio de este año).

Starcraft

Editor: Blizzard
Distribuidor: Coktel

podridos hasta el Corazón



Adictos a Worms ¡preparaos!!

Estos pequeños **asesinos** han vuelto. Tendrás mas caos, más destrucción y más noches **histéricas.**

Hay distintas fórmulas de disfrutar de estos excesos invertebrados: un jugador, hasta 5 jugadores simultáneos (recomendado), en red o internet. **Humilla** a tus contrincantes, **véngate** de la familia, aniquila a extraños. Worms 2 es un juego **frenético.**

team 17
nice & juicy

TEAM17

MICROPROSE

CD-ROM

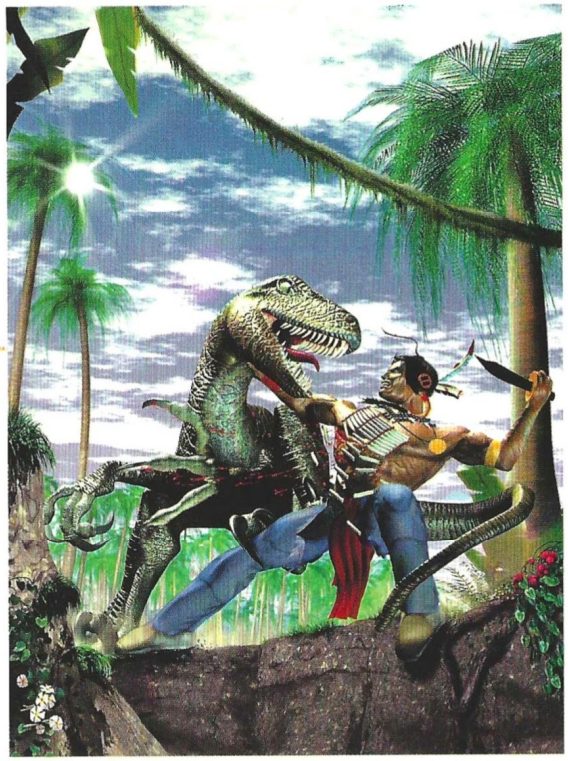
Worms 2. Manzanas podridas en un barril de risas.

PROEIN SOFTWARE

c/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com

Worms2 © 1997 Team17 Software Ltd. Todos los derechos reservados. Publicado por Team17 Software Ltd. Distributed and Marketed by MicroProse Ltd.
Team17 & *Worms2* are trademarks or registered trademarks of Team17 Software Ltd. MicroProse es una marca registrada de MicroProse Ltd. Idea original de Andy Davidson.

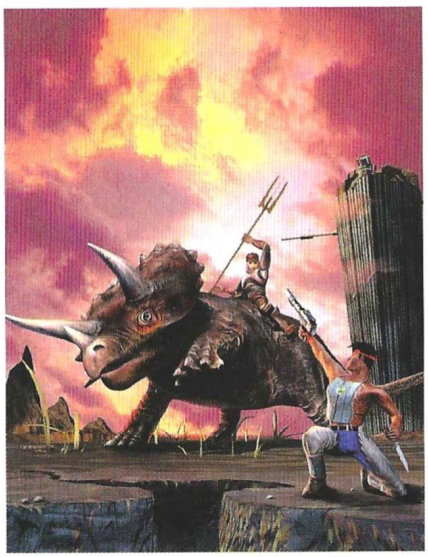
Turok: Dinosaur Hunter



Basado en un cómic que nació en 1954 y que Acclaim reeditó el año pasado, este juego creado inicialmente para consola llegará muy pronto al PC con unas prestaciones muy superiores.

La Tierra Perdida

En la Tierra Perdida, ser Turok es ser Hijo de la Piedra, un protector de la Tierra que debe afrontar toda clase de peligros en un mundo que es algo así como la alcantarilla interdimensional del universo, donde se mezclan presente, pasado y futuro, y los alienígenas pugnan entre si por el poder supremo conviviendo con dinosaurios.



El protagonista de Turok tendrá que explorar un vasto mundo en busca de los dos pedazos de un antiguo artilugio mágico llamado "Cronocetro", un arma que le permitirá derrotar al malvado Campaigner, quien pretende conquistar el universo gracias a un ejército de dinosaurios mejorados con tecnología biónica. El malo de la historia pretende emplear este objeto para cubrir el vacío que hay entre la Tierra Perdida donde habita y el resto del universo, y así poder desplazarse a otras dimensiones.

Siguiendo la línea evolutiva de Quake, Turok ofrecerá un impresionante entorno 3D que exigirá el uso de tarjetas 3Dfx. Esto no es en vano, ya que aunque el juego sea en primera persona, escenarios y enemigos poseen una calidad gráfica y de animación muy superior a cualquier otro juego que haya salido hasta la fecha. De hecho, si se compara está versión del juego con la original, editada hace algunos meses para la Nintendo 64, es difícil encontrar diferencias sustanciales, dado lo fidedigno de la conversión.

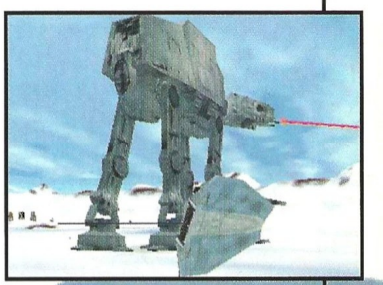
Toneladas de acción y exploración con una variedad adecuada de armas y movimientos te aguardan en este fantástico mundo neblinoso. En pocas semanas descubrirás si eres capaz de convertirte en Turok.

Turok: Dinosaur Hunter

Editor: Iguana/Acclaim
Distribuidor: New Software Center

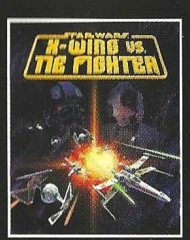
STAR WARS™

SHADOWS OF THE EMPIRE™



El juego más espectacular que existe basado en La Guerra de las Galaxias. Acompaña a Dash Rendar y pilota un Snowspeeder, una motojet, tu propio Outrider o sobrevuela los desfiladeros con tu Jetpack. Tan variado que no podrás parar hasta terminar con todo el Imperio... a tu alcance.

No podrás verla en el cine



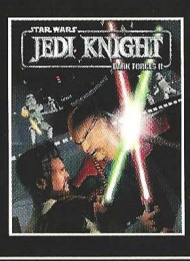
Las Sombras del Imperio

¿Sabías que un grupo de mercenarios estuvieron a punto de acabar con Luke Skywalker? ¿O que Lando Carlrissian, a bordo del Halcón Milenario, luchó con Dash Rendar para destruir la fortaleza espacial de Xizor antes de viajar a Tatooine para liberar a Han Solo? Todas estas incógnitas que explican muchos secretos de El Retorno del Jedi las podrás descubrir en tu ordenador. No olvides comprar palomitas.

X-Wing™ vs. TIE Fighter™
-Compatible 3Dfx-

REQUIERE ACELERADOR 3D

Jedi Knight™: Dark Forces™ II
-Compatible 3Dfx-



ERBE

www.lucasarts.com

PC CD-ROM

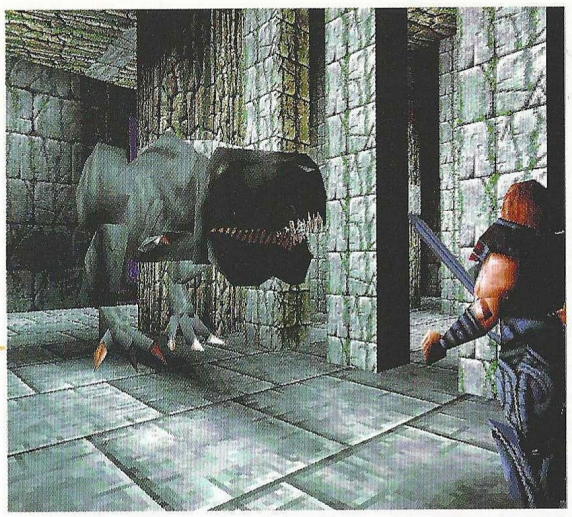
Web oficial de La Guerra de las Galaxias
www.starwars.com

LUCAS Arts™

ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

™ & © LUCAS. Todos los derechos reservados.

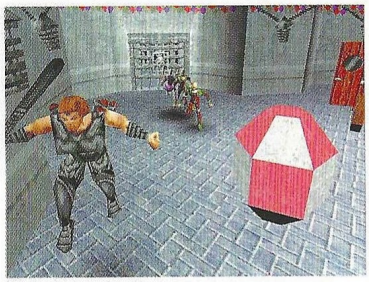
Deathtrap Dungeon

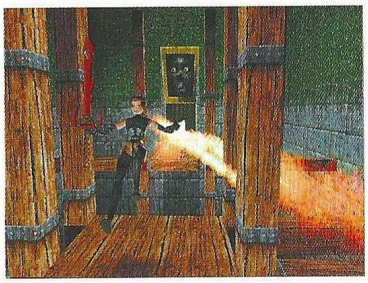


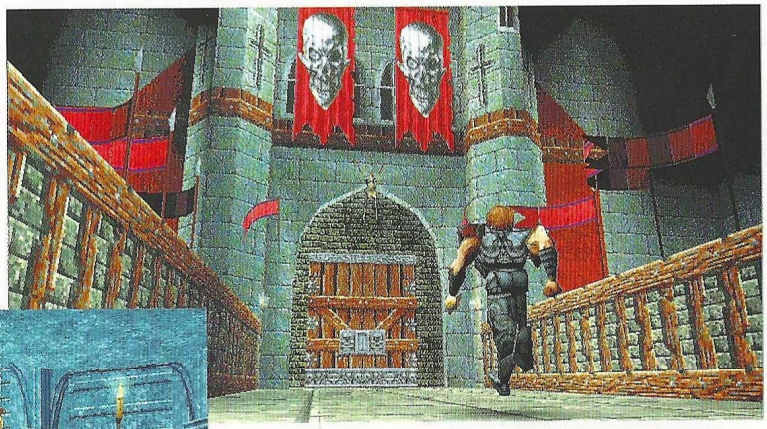
La primera vez

De la imaginación de un prestigioso y polifacético autor británico nació hace unos años un mundo de fantasía, héroes y monstruos, llamado Fighting Fantasy, que ha dado lugar a esta cuidada producción de EIDOS.

Ian Livingstone, presidente y accionista de EIDOS, fundador de Games Workshop, pionero de los libros interactivos, y autor de varias decenas de libros de fantasía, se ha lanzado de lleno al mundo de los juegos con Deathtrap Dungeon, un título que ya solamente con su nombre transmite rápidamente lo que se puede esperar de él: básicamente una inmensa mazmorra repleta de trampas mortales.

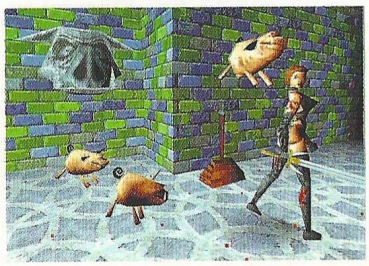


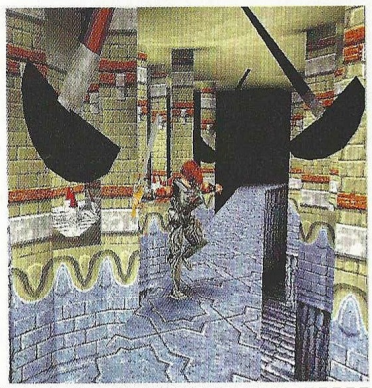




En tercera persona, con posibilidad de elegir entre un protagonista masculino o femenino, la acción del juego discurre a lo largo de diez complejos niveles estructurados para no dar un sólo momento de respiro al jugador. Un espectacular despliegue 3D –que como siempre, apoyado por las tarjetas 3Dfx cobra una dimensión diferente– ambientado por una banda sonora original algo inquietante y unos efectos de sonido impresionantes, transportará al jugador a oscuros laberintos y misteriosos lugares poblados por criaturas y siervos del mal.

Puzzles, magia, armas, opción multijugador, trampas increíbles, 55 monstruos diferentes que abarcan un amplio espectro –desde un simple orco al más peligroso dragón–, y un intrincado diseño, configuran una prometedora experiencia que quizá consiga atraer a seguidores de juegos como Tomb Raider y Quake, y también, por qué no, a los usuarios de aventuras gráficas. Afila tu espada y ponte en forma, porque muy pronto podrás adentrarte en Deathtrap Dungeon.





Deathtrap Dungeon

Editor: EIDOS
Distribuidor: Proein

Red Baron®

Dos Ases son demasiados: el Barón Von Richtofen o tú.

Más de 60.000 Km² topografiados con la tecnología 3-Space ™

Vuela en más de 22 aviones legendarios con la más avanzada Inteligencia Artificial.

Te falta combustible, las alas de tu triplano crujen bajo la presión del viento. El traqueteo de la carlinga se hace cada vez más violento. Y a tus pies, las bombas de la escuadrilla siembran el pánico, el sonido de las sirenas es cada vez más intenso y los convoyes enemigos tratan de ponerse a cubierto ante la amenaza. Pero antes de ponerte al mando de tu escuadrilla, deberás medirte con los más gloriosos pilotos de los inicios de la aviación. Gana su respeto y admiración, o serás olvidado por la Historia.

El Barón Rojo es el sobrenombre que dieron a Manfred Von Richtofen sus enemigos. Se convirtió en el más temido, el mejor: un As entre los Ases, con más de 80 victorias.

Microsoft SideWinders

Optimizado para el nuevo joystick "force feedback"

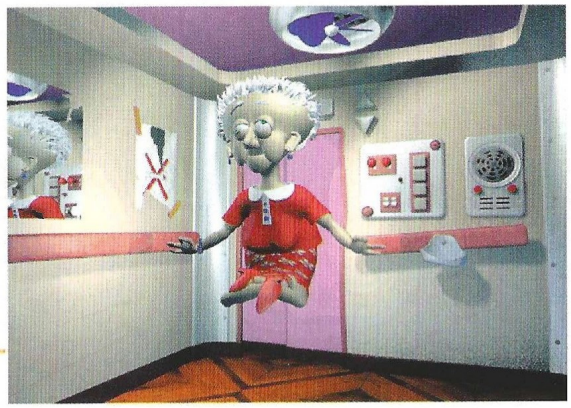
SIERRA®

© 1997. Sierra On-Line, Inc. ™ y ® son marcas registradas.
Microsoft Side Winders es una marca registrada de Microsoft Corporation.

COKTEL EDUCATIVE

Avda. de Burgos, 9-1.° of. 2
Madrid 28036
Tel.: (91) 383 26 23
Fax: (91) 383 24 37
Hot Line: (91) 383 27 60
Internet: www.infornet.es/sierra

Dementia



Cansados de ver y hacer aventuras que responden a un prototipo establecido en el mercado, los señores de Telstar han decidido hacer algo radicalmente diferente.

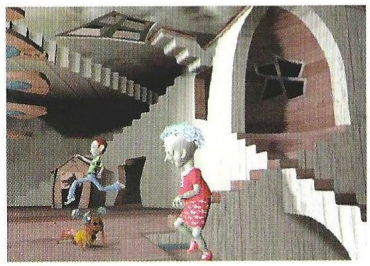
Dementia

Editor: Telstar
Distribuidor: Proein

¿Dónde va esa loca?

Una anciana "chocha" descubre que su familia ha desaparecido en alguna lejana dimensión, abducida por extraterrestres o algo peor. No está muy segura, porque su cerebro ya no es lo que era, pero desde luego, lo que sí es evidente es que algo muy extraño está sucediendo.

Con tan prometedor planteamiento comienza Dementia, una aventura gráfica que presenta escenarios renderizados en 3D y un mundo donde hay que buscar la lógica de lo ilógico, nada es lo que parece, y casi todo está del revés. Lo cierto es que así es, y en el juego se produce un absurdo detrás de otro. Aplicando un sentido del humor bastante anárquico, salvaje y sumamente divertido, que provoca la carcajada desde el primer momento, Telstar ha creado una aventura de la que lo mínimo que se puede decir, es que es diferente.



Este título, que muy probablemente ya este disponible en las tiendas en versión original –no saldrá traducido–, será objeto de un análisis en profundidad en el próximo número de nuestra revista.

Lords of Magic

Ampliando paulatinamente su universo de mundos fantásticos donde la aventura, el rol y la estrategia tienen cabida por igual, la próxima propuesta de Sierra en este terreno será Lords of Magic.

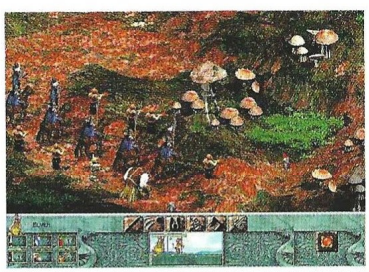
Lords of Magic

Editor: Impressions/Sierra
Distribuidor: Coktel

Mundos sin fronteras

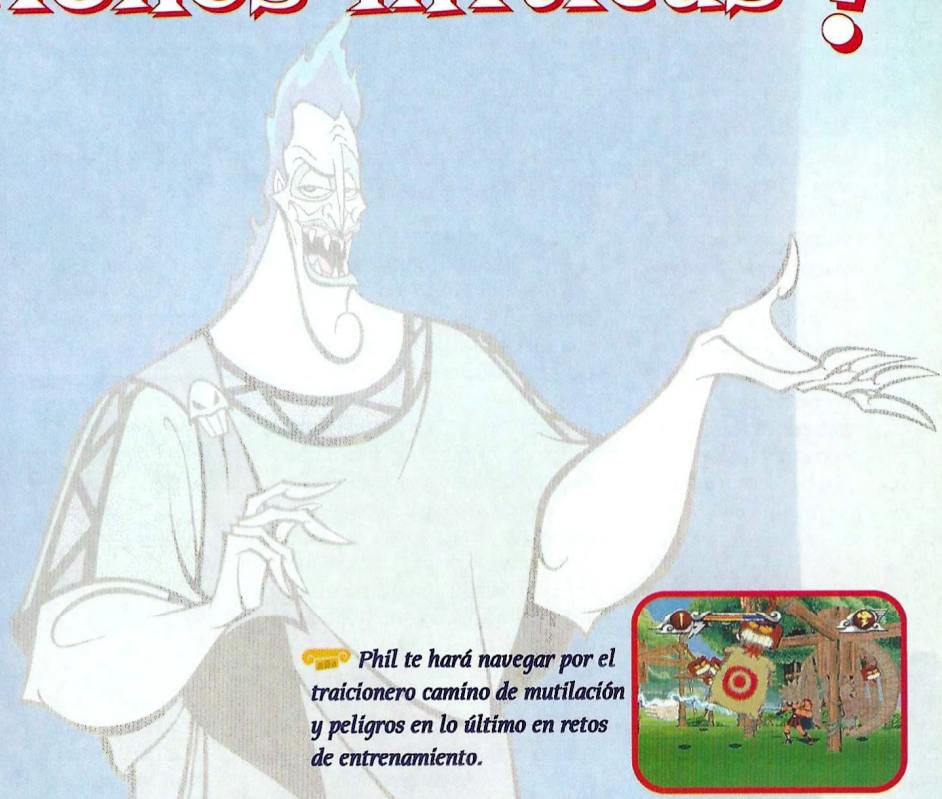
El jugador asumirá el papel de un Señor feudal en un mundo místico poblado de misterios, posibles aliados y peligrosos enemigos. Descubrirá la oscura historia de la batalla entre el bien y el mal, y tendrá que aprender las verdades de la Fe.

Lords of Magic es un juego de combate en tiempo real y gestión de recursos que permitirá al jugador controlar hasta 80 tipos diferentes de criaturas, entre las que se cuentan dragones, gigantes, enanos, elfos, vampiros, esqueletos y gárgolas. El resto de la oferta no es menos impresionante: 160 hechizos (algunos de los cuales afectan al terreno), y multitud de niveles, un vasto mundo que explorar, y un editor de escenarios que permite controlar hasta el más mínimo detalle.



Diplomacia y cooperación con otros jugadores, ya sean humanos o controlados por la inteligencia artificial del ordenador, serán las claves de la victoria en esta compleja y completa aventura que posiblemente resulte atractiva incluso para los seguidores de los wargames clásicos de Impressions.

¡La nueva película de Disney se transforma en un juego de proporciones míticas!



Phil te hará navegar por el traicionero camino de mutilación y peligros en lo último en retos de entrenamiento.

Haz rodar las cabezas de Hidra con el golpe de tu Poderosa Espada.

Maneja tu escudo para evitar que los rayos láser de Medusa te transformen en piedra.

Atraviesa los Pasajes del Tormento Eterno sin caer en el mortífero río Estigia.

Ocupa el puesto de Hércules y prepárate para luchar en tu camino a través de tres antiguos mundos, diez desafiantes escenarios y gran cantidad de monstruos mitológicos

Disney INTERACTIVE

También disponible en PlayStation

Distribuido por: ArcadiA A FUNSOFT COMPANY

©Disney. Todos los derechos reservados

Powerboat Racing

El mundo de las carreras en los juegos deriva con más frecuencia hacia nuevos territorios o vehículos poco explotados, intentando así establecer distancias con otros títulos del mercado.

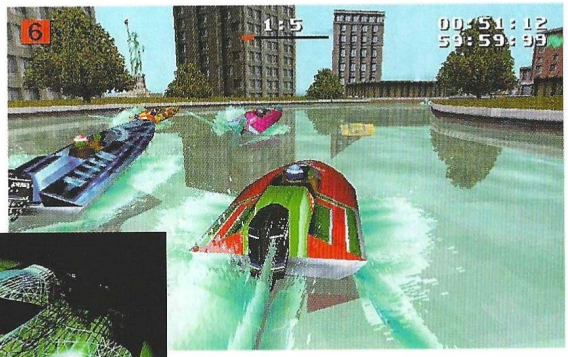
Powerboat Racing

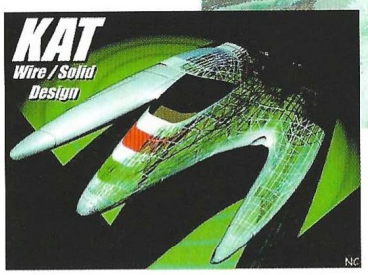
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

Lanchas de alta velocidad

El realismo es uno de los factores más cuidado últimamente en las producciones de juegos de carreras de cualquier índole, y por ello Interplay no ha querido quedarse atrás con Powerboat Racing aprovechando las tecnologías DirectX y 3Dfx, aunque esta última no es imprescindible para poder jugar.

Con varias categorías de lanchas y diversos modos de competición, que abarcan desde el más serio al arcade trepidante con disparos incluidos, Powerboat Racing ofrecerá una decena de circuitos 3D que en función de la capacidad del ordenador tendrán mayor o menor detalle visual, existiendo transparencias, reflejos en el agua, efectos de luz y explosiones.





Los circuitos no serán un simple curso de agua con obstáculos, sino que de alguna forma estarán vivos gracias a elementos en movimiento como puertas, convoyes que pasan sobre un puente, muelles que se derrumban o tanques de gasolina que caen al agua. La forma de competir en ellos quedará a elección del jugador, y sus oponentes podrán estar controlados por otras personas en red o bien por el ordenador y su sistema de inteligencia artificial. También existe la cada vez más popular modalidad de carrera contra un "fantasma" propio o ajeno.

NHL Breakaway '98

Por fin está casi listo el último juego de hockey que saldrá este año, después de haber aparecido ya los de Virgin y Electronic Arts. Los tres cuentan con licencia oficial de la NHLPA y la NHL. ¿Qué aportará éste?

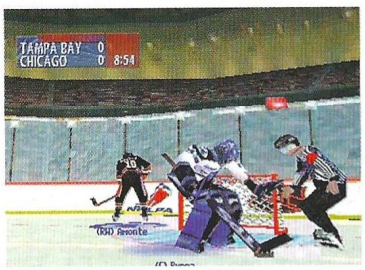
NHL Breakaway '98

Editor: Acclaim
Distribuidor: New Software Center

Cortado por el mismo patrón

Aparentemente las aportaciones son mínimas, ya que este título cuenta con modos de exhibición, temporada, playoffs y práctica, gráficos 3D en alta resolución con captura de movimiento real para la animación, soporte de tarjetas 3Dfx, un sistema de inteligencia artificial basado en las reglas, estadísticas completas de la temporada 96-97, modo de entrenador con estrategias y tácticas, fichajes, datos específicos de velocidad y peso de los jugadores que influyen sobre su comportamiento en la pista...

Lo que parece que sí será nuevo es un sistema de pases basado en iconos, la posibilidad de ver el nombre de un jugador creado desde cero en su camiseta, y un sitio web especial para obtener los cambios en las clasificaciones y equipos. El producto de Acclaim está avalado por Keith Tkachuk de los Phoenix Coyotes, máximo goleador de la temporada. En unas semanas veremos si es más de lo mismo o si realmente Acclaim tiene algo que decir en el hockey para ordenador.



La emoción del combate...

Te encuentras en Holanda, en la Segunda Guerra Mundial, comandando al ejército aliado para conseguir un puente de una importancia estratégica capital.
El nombre de la operación: Market Garden, y en el momento de atacar, alguno de tus hombres huye atenazado por el miedo.
Siente el poder del mando.

Programado por:

Atomic

CLOSE COMBAT
A BRIDGE TOO FAR

Juega a través de internet

INTERNET GAMING ZONE

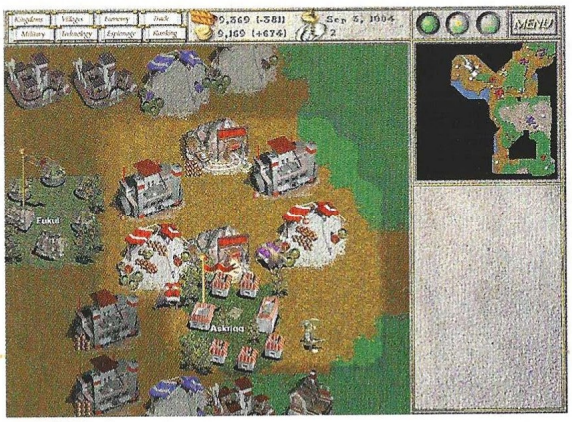
www.zone.com

Microsoft®

www.zone.com

Producto licenciado por: ERBE

ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es



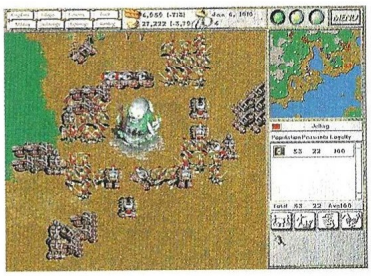
Seven Kingdoms

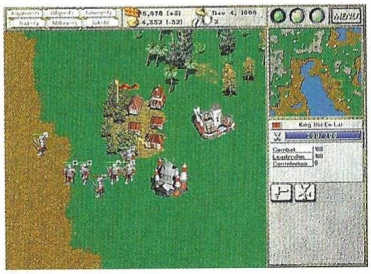
Siete reyes para siete reinos, todos enfrentados entre sí. Siete dioses para siete pueblos, todos en busca de adalid.

La filosofía de la mezcla

Historia épica y fantasía se combinan con los mejores y más clásicos elementos de los juegos de estrategia en tiempo real, los de aquellos por turnos que han llegado más lejos que nadie –como el aclamado Civilization– y algunos más de cosecha propia de Interactive Magic, para dar lugar a un curioso "refrito" de buenas ideas que posiblemente resulte atractivo e incluso interesante, aunque eso si, tendremos que esperar a verlo en castellano para poder comprobarlo.

De momento, con la versión en inglés, hay cosas que ya destacan acerca de este título, como por ejemplo su claro intento de apelar a varios tipos de público a la vez gracias a la conjugación de diversos elementos inherentes a diferentes subgéneros dentro de los juegos de estrategia. Siete reinos que comienzan con un único peón han de crecer y desarrollarse para convertirse en líderes únicos y absolutos del mundo, lo que implica constantes batallas, comercio, espionaje, gestión de recursos, investigación y desarrollo... A priori nada nuevo, salvo quizá la forma de emplear todo esto, aunque ya habrá tiempo de analizar el juego en profundidad.





Seven Kingdoms

Editor: Interactive Magic
Distribuidor: Friendware

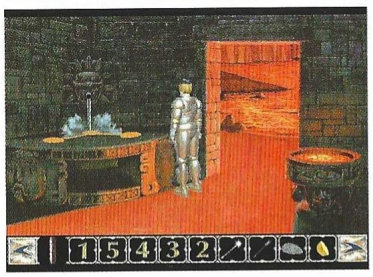
Sign of the Sun

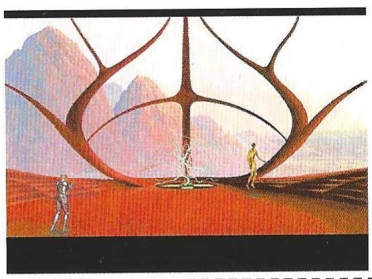
Con sabor a aventura clásica, este nuevo juego de Project Two nos propone un viaje al centro... ¡del sol!

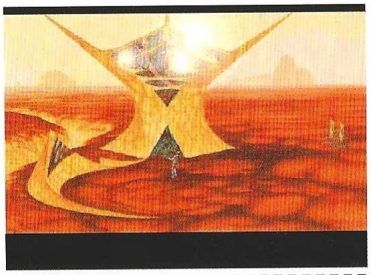
Una aventura muy caliente

Aunque la ciencia ficción nos haya acostumbrado a convertir en posible lo imposible, lo cierto es que el punto de partida de esta nueva aventura gráfica es, cuanto menos, más que discutible desde un punto de vista científico: el protagonista del juego, un astronauta llamado James Mariner, tripula su nave peligrosamente cerca del Sol, con el objeto de poner a prueba un nuevo tipo de material diseñado con el fin de aumentar la resistencia de las naves espaciales al calor, cuando de repente se ve arrastrado irremisiblemente hacia la superficie de la estrella. Hasta aqui lo creible del asunto, pero lo verdaderamente alucinante de la historia es que James no sólo sobrevive, sino que además descubre una civilización alienígena que habita en el interior del astro.

A partir de ese momento comienza el desarrollo del juego, que responde al más clásico sistema de aventura gráfica, dentro de un juego compuesto por más de 150 localizaciones diferentes, que, en ciertos momentos, nos recordará inevitablemente al fántastico The Dig. En cualquier caso, el mes próximo os hablaremos más en profundidad de esta imaginativa y "caliente" aventura gráfica.







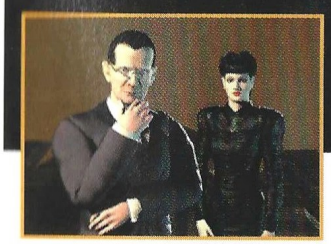
Sign of the Sun

Editor: Project Two Interactive
Distribuidor: Spaco

LOS ANGELES, NOVIEMBRE 2019

BLADE RUNNER™

HAZTE Virgin PARA TODA LA VIDA.



Armado con sus dotes investigativas y las herramientas propias de un Blade Runner, te verás inmerso en un lluvioso mundo iluminado por neones que vive y respira a tu alrededor. Tendrás que demostrar tu habilidad para sobrevivir en uno de los juegos más ricos y con mayor atmósfera jamás creados para tu PC.

• Gráficos en alta resolución constantemente animados con millones de colores. • Seis pistas de 16 bits de audio con nueva música y música recreada de la B.S.O. de Vangelis. • Movimientos dramáticos de camara DURANTE el tiempo de juego. • Más de 100 escenarios interactivos para investigar. • Varios finales diferentes con un nuevo argumento cada vez que juegues. • Más de 70 personajes increíblemente realistas capturados de la pantalla, incluyendo actores de la película original. • Avanzados efectos de iluminación en Tiempo Real: direccionales, de color, volumétricos, atenuados y animados. • Impresionantes efectos visuales: lluvia, niebla, neblina, sombras, fuego y humo.

Virgin INTERactive

VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A. Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID. En Internet: http://www.virgin.es.
TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67

PC CD ROM

Hercules

Casi coincidiendo con el estreno de la película de Disney, una versión muy libre de la leyenda griega en dibujos animados, saldrá este juego que no se despegará ni un ápice de la línea habitual de sus creadores.

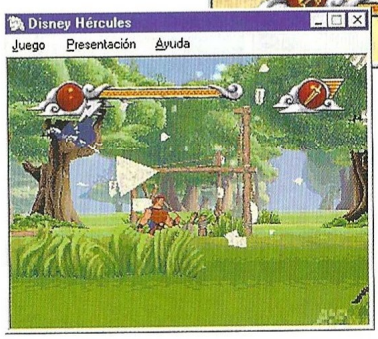
Hercules

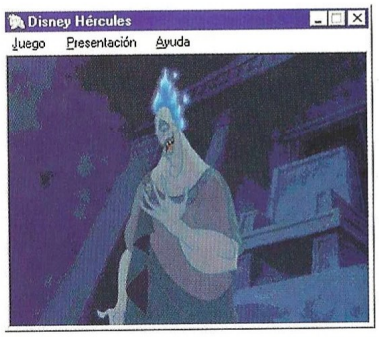
Editor: Disney Interactive
Distribuidor: Arcadia

Un héroe clásico

Hades está empeñado en liberar a los Titanes para conquistar el Olimpo y convertirse en dios supremo del mundo. Su único obstáculo para ello es Hercules, hijo de Zeus y Hera (en la película) a quien el señor del Reino de los Muertos ha despojado de su divinidad (de nuevo, en la película). El joven semidios tendrá que superar algo más de una decena de niveles para malograr los planes de su antagonista.

De nuevo Disney ultima un juego de plataformas basado en una de sus películas, aunque en esta ocasión parece que el diseño es algo más completo que en títulos anteriores incluyendo niveles de progresión en dos direcciones y con profundidad, aunque siempre en 2D. Entremezcladas con el propio juego, hay diversas escenas extraídas directamente de la película, aunque eso sí, con generosos cortes para no estropear sorpresas. Diversos movimientos, ataques y una dificultad adaptable al jugador serán algunas de las características de este juego que sin duda tendrá el mismo éxito que el filme.





Virtual Pool 2

Después del excelente resultado cosechado por la primera parte de este juego, Interplay se ha decidido a realizar una secuela.

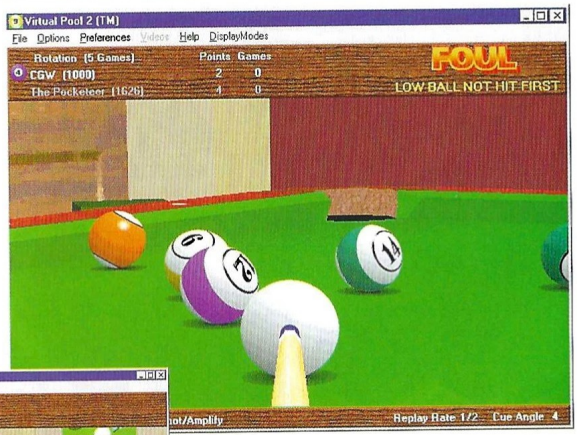
Virtual Pool 2

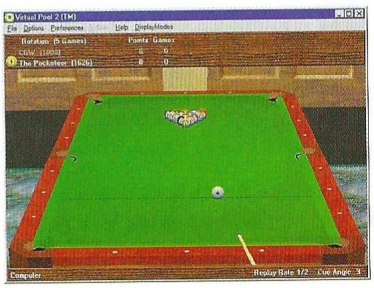
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

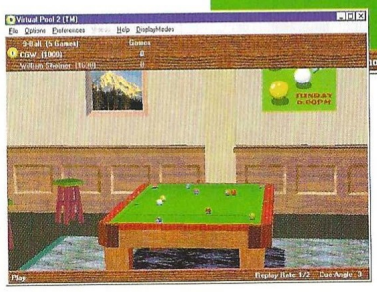
La mesa está servida

Aunque no sea precisamente un deporte de masas, pocas personas podrán decir que jamás se han animado a coger un longuilíneo taco para intentar colocar unas cuantas bolas de colores en las seis troneras que componen una mesa de billar.

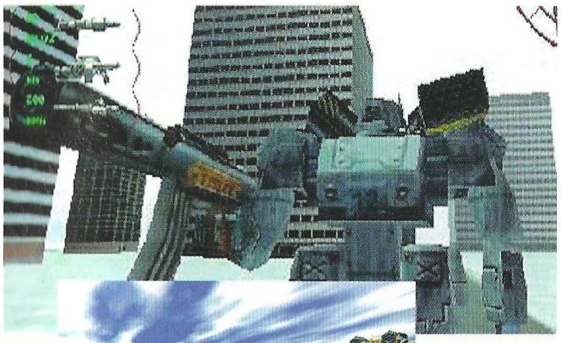
Ahora, y dado que tampoco son muchos los privilegiados que pueden permitirse el lujo de tener una mesa en su propia casa, Interplay nos pone las cosas más fáciles para disfrutar de este elegante deporte con la segunda parte de un juego que ya destacó por su gran calidad técnica.

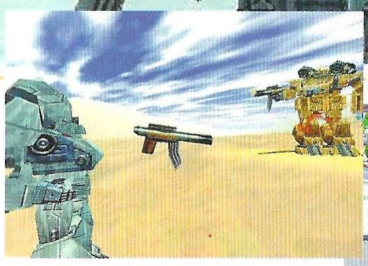


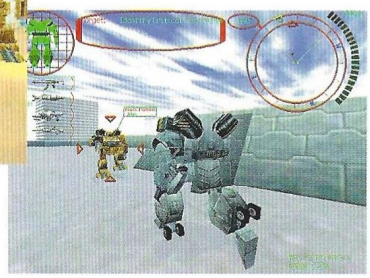




Virtual Pool 2 no sólo da un paso más en el perfeccionamiento de esa calidad, sino que además nos ofrece doce modalidades diferentes de juego, y la posibilidad de medir nuestras habilidades en diferentes niveles de dificultad, y tanto contra jugadores controlados por el ordenador como contra jugadores humanos. Con un interfaz sumamente sencillo, y una gran cantidad de parametros modificables, este juego supera el difícil reto de mejorar a su predecesor.







Heavy Gear

Sueños mecánicos

Un juego de rol ha dado vida a esta nueva producción de Activision, cuyos equipos de programación contaban ya con amplia experiencia en este tipo de juegos gracias a la serie Mechwarrior. Utilizando precisamente Mechwarrior 2 como punto de partida, y contando con miles de correos electrónicos que los usuarios enviaron a Activision, comenzó el árduo proceso de diseño de Heavy Gear.

La tecnología desarrollada desde Mechwarrior 2 ha permitido efectuar nuevos y espectaculares logros en los entornos 3D, pero las mejoras no se quedan aquí: el interfaz es más sencillo, al igual que la creación de Gears (término que sustituirá ahora a Mech) y el sistema de control –muy cercano al de los juegos tipo Quake–. También hay nuevos movimientos como pasos laterales y la posibilidad de agacharse, y el desplazamiento sobre patines. Los enemigos se pueden despedazar disparando, y los Gears se podrán mejorar también por piezas.

Heavy Gear soportará sonido 3D y tarjetas 3Dfx, factores ambos que mejorarán sin duda la atmósfera del juego. La opción multijugador contemplará partidas cooperativas –algo similar a las misiones en solitario que incluyen "wingmen" como opción–, y a través de Internet se utilizará el sistema creado para Dark Reign.

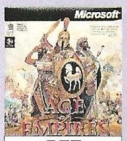
En la línea de Mechwarrior, pero ya sin licencia de FASA y con una nueva exclusiva sobre otro popular juego de robots en Estados Unidos, Activision retoma las guerras mecanizadas.

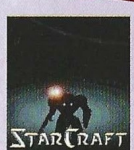
Heavy Gear

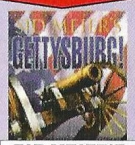
Editor: Activision
Distribuidor: Proein

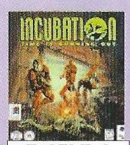
JUEGOS CD-ROM

MYTH FALLEN LORDS
7.490 Pts.

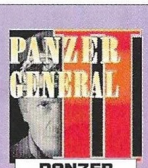

AGE OF EMPIRES
8.990 Pts.


STARCRAFT
7.490 Pts.


SID MEIER'S GETTISBURG
7.290 Pts.

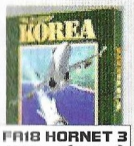

B. ISLE 4 INCUBATION
6.490 Pts.

DARK EARTH
7.490 Pts.

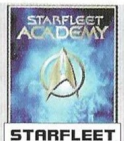

PANZER GENERAL 97
6.490 Pts.

QUAKE 2
7.490 Pts.

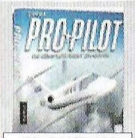
SIMULADORES DE VUELO


FA18 HORNET 3 KOREA (3DFx)
7.490 Pts.

LONGBOW 2
6.990 Pts.


STARFLEET ACADEMY
7.490 Pts.

FA-18 HORNET 3
6.490 Pts.


PRO PILOT
6.990 Pts.

Y TAMBIEN:

1943 PACIFIC AIR WAR	CONSUL.
COMANCHE 3	6.990 Pt.
FLIGHT UNLIMITED 2	CONSUL.
FLYING CORPS GOLD (3DFx)	5.990 Pt.
IF22 RAPTOR	6.990 Pt.
JETFIGHTER 3 + EXPANSION	6.990 Pt.
RED BARON 2	CONSUL.
SUPER EF 2000 + TACTCOM	4.490 Pt.
TFX3 - F22 (DID)	7.490 Pt.

SIMULATOR PACK
7.790 Pt.
EF-2000 + ATF + AH-64D

HELICOPTER PACK
4.990 Pt.
HIND + APACHE

NOVEDADES

7TH. LEGION	7.390 Pt.
ARMOURED FIST 2	7.390 Pt.
BATTLEGROUND EASTERN FRONT	7.490 Pt.
BATTLEGR. NAPOLEON IN RUSSIA	7.490 Pt.
BATTLEGR. PRELUDE WATERLOO	7.490 Pt.
CIVIL WAR GENERAL 2	6.990 Pt.
CLOSE COMBAT 2	8.990 Pt.
DARK COLONY	6.390 Pt.
DARK REIGN	6.690 Pt.
F1 RACING SIM. (3DFx)	7.290 Pt.
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	6.990 Pt.
HEXEN 2 (3DFx)	7.490 Pt.
IMPERIALISM	6.790 Pt.
JEDI KNIGHT - DARK FORCES 2	8.990 Pt.
LANDS OF LORE 2	7.790 Pt.
LORDS OF MAGIC (SIERRA)	6.990 Pt.
MONKEY ISLAND 3	7.490 Pt.
NEED FOR SPEED 2 PARA 3DFx	7.290 Pt.
OVERBOARD (3DFx)	7.490 Pt.
PACIFIC GENERAL	5.990 Pt.
PAX IMPERIA 2	6.990 Pt.
SHADOW OF THE EMPIRE (3DFx)	8.990 Pt.
SHADOW WARRIOR (3DFx)	6.990 Pt.
STEEL PANTHERS 3	6.790 Pt.
TOMB RAIDER 2	7.790 Pt.
TOTAL ANNIHILATION	7.390 Pt.
ULTIMA ONLINE	7.990 Pt.
XCOM3 APOCALYPSE	7.490 Pt.

NUEVO
TOTAL HEAVEN - STRATEGIE PACK
7.990 Pt.
SETTLERS 2 + CIVILIZATION 2 + SIMCITY 2000

NUEVO
TOTAL SPORT PACK
7.990 Pt.
FIFA 97 + LINKS LS + PETE SAMPRAS 97

NUEVO
EXTREME POWER PACK 2
7.990 Pt.
TOMB RAIDER + FIFA 97 + Z

NUEVO
MEGAPACK 8
7.990 Pt.
MASTER ORION 2 + SCREAMER 2 + SIMCITY 2000 NET + MECHWARRIOR 3 + JAGGED ALLIANCE: D.G + BROKEN SWORD + IM1A2 ABRAHMS + JACK NICKLAUS 4 + ATARI PACK + RETURN TO ZORK

OFERTAS - OTROS

1000 NIVELES RED ALERT	4.490 Pt.
1600 NIV. C&CONQ./WARCRAFT2	4.490 Pt.
DIABLO EXPANSION SET OFICIAL	4.990 Pt.
MAGIC GATHERING EXPANSION SET	5.490 Pt.
ALBION	3.990 Pt.
CARMAGGEDON	6.990 Pt.
CARMAGGEDON EXPANSION SET	4.990 Pt.
DUKE NUKEM 3D	4.490 Pt.
FORMULA 1 GRAND PRIX 2	5.690 Pt.
HEROES M&MAGIC 2 + EXPANSION	7.990 Pt.
KKND	5.290 Pt.
LORDS OF THE REALMS 2	5.490 Pt.
M.A.X.	5.290 Pt.
PANZER GENERAL	3.990 Pt.
POWER F1	4.490 Pt.
QUAKE	4.490 Pt.
QUAKE EXPANSIONES 1 + 2	7.490 Pt.
RAVENLOFT 1 y 2 + DARKSUN 1 y 2 + MENZOBERRANZAN + AL QUADIN	6.490 Pt.
REBEL ASSAULT 2	4.490 Pt.
WARCRAFT 2 + EXPANSION SET	7.390 Pt.
XWING VS. TIE	7.990 Pt.
XWING VS. TIE EXPANSION SET	4.990 Pt.

Tel.: (91) 5698264
Tel.: (91) 4693426
E-mail: media@super.medusa.es

Media Mail CD-ROM

IVA y GASTOS de envio INCLUIDOS.
Productos importados, algunos en inglés.
DISTRIBUIDOR: SOLICITE CONDICIONES

CUPON DE PEDIDO Y/O CATALOGO

Enviar a: MEDIA MADRID - C/Marques J. Real 22-7ºA - 28019 MADRID - FAX: (91) 4693426

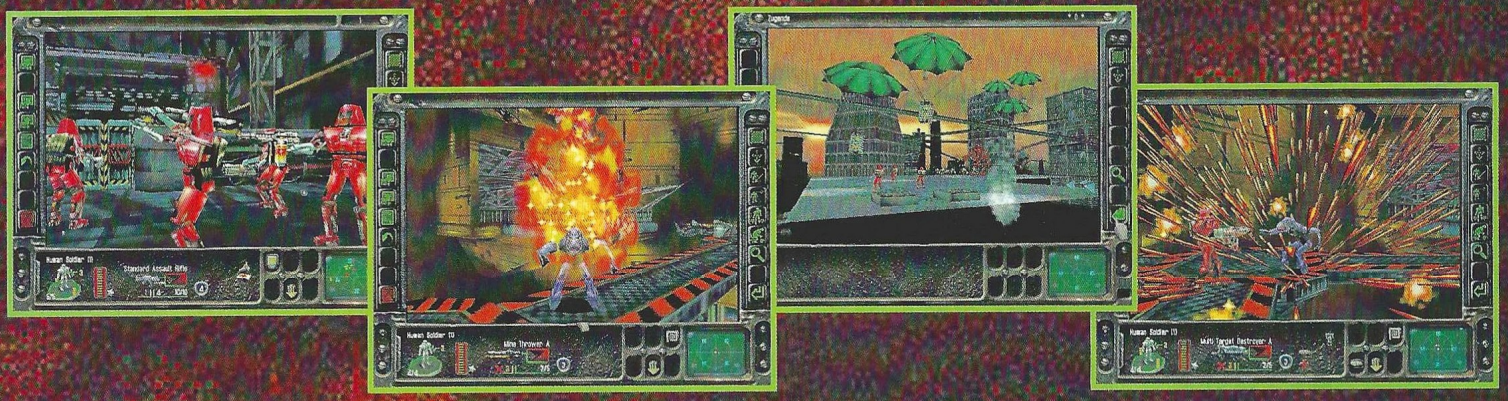
CGW

Precio

TITULOS PEDIDOS
1)
2)

☐ Deseo recibir el pedido de la derecha y su catalogo.
☐ Deseo recibir solamente su catalogo de CDROMs.

NOMBRE Y APELLIDOS.....
TFNO.:.....
DIRECCION.....
C.POSTAL.....
POBLACION.....
PROVINCIA.....



"Si se me ocurriera una palabra más superlativa que brillante, la utilizaría para hablar de Incubation"
PC Zone - 94% Classic

"Uno de los títulos más sobresalientes del género"
Micromanía

"Uno de los mejores juegos de estrategia de la historia"
Computer Games Strategy Plus

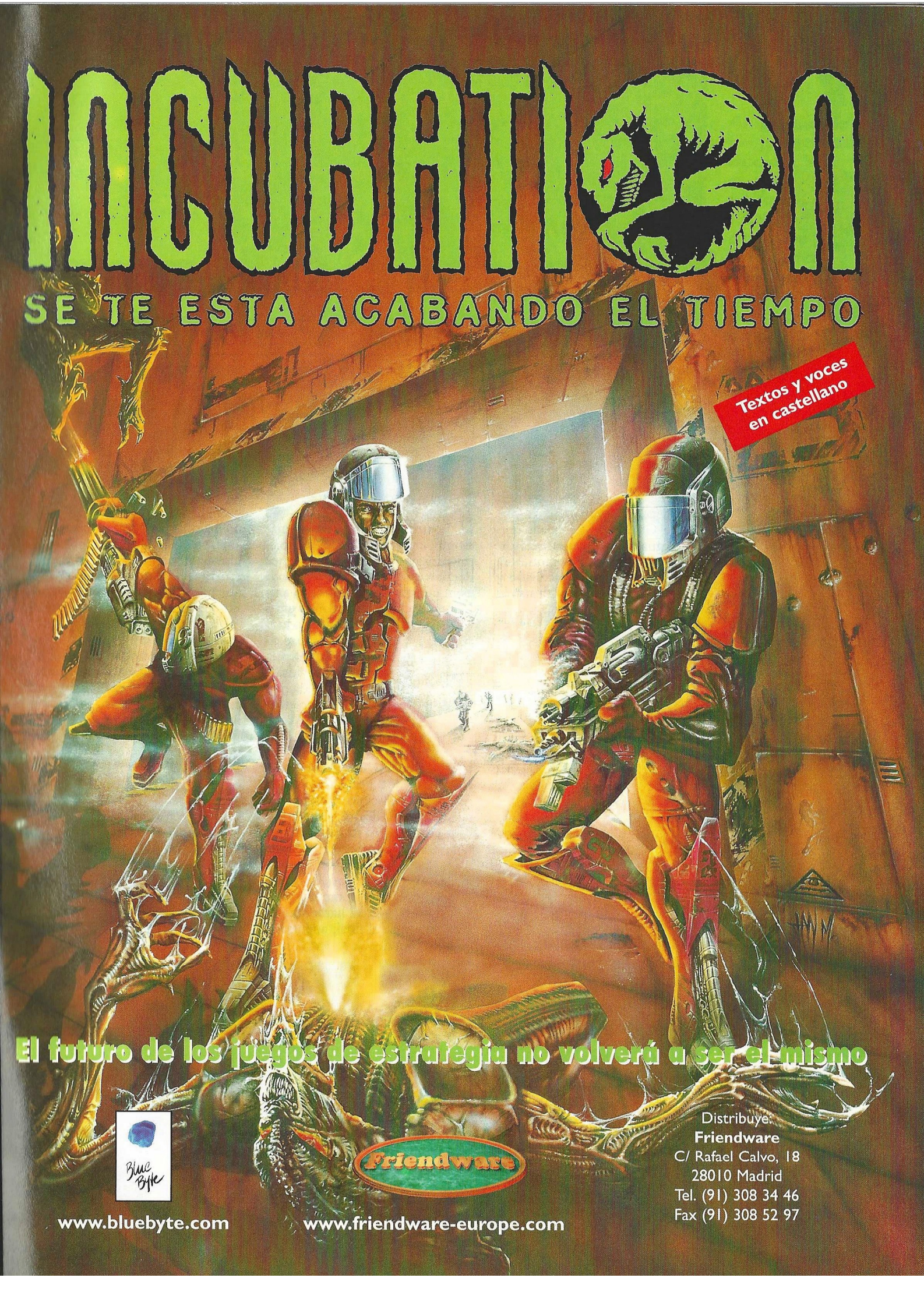
"Piensa en una mezcla de X-Com y Quake"
Game Pen

"Combina la sangre y la violencia de los juegos en primera persona con la estrategia... Es fantástico"
PC Gaming World

Resumen de características

- Crea tu escuadrón antes de saltar a la acción. Podrás elegir entre 30 tipos de soldados diferentes, 24 tipos de armas, distintas armaduras y diferentes objetos (jetpacks, botiquines, scanners...).
- Los soldados de tu escuadrón podrán ir ganando puntos de experiencia a medida que van eliminando enemigos y sobreviviendo a misiones.
- Increíble libertad de cámara que te permitirá ver la acción desde cualquier sitio que puedas imaginarte.
- Soporta MMX y 3Dfx.
- Más de 30 misiones con las que enfrentarse en la ciudad de la colonia Scay Hallwa.
- Gran variedad de oponentes alienígenas, campañas y misiones que retarán incluso al más experimentado estratega.
- Gráficos 3D en tiempo real de increíble calidad, alucinantes efectos especiales y de sonido ¡te olvidarás de que esto es sólo un juego!
- Hasta 4 jugadores pueden liderar sus escuadrones por red, Internet, en un solo PC o por E-Mail.

El futuro de los juegos de estrategia no volverá a ser el mismo


INCUBATION
SE TE ESTA ACABANDO EL TIEMPO
Textos y voces en castellano
El futuro de los juegos de estrategia no volverá a ser el mismo
Blue Byte
www.bluebyte.com
Friendware
www.friendware-europe.com
Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

Empatía interactiva

Lands of Lore: Guardians of Destiny

Aunque de momento sale en inglés para evitar la espera a los impacientes, la anunciada producción de Westwood saldrá en castellano en próximas fechas. Seguros de que la adaptación será de la calidad que suele ofrecer Virgin, analizamos ahora la versión americana.

Luther, hijo de Scotia, ha heredado de su madre una terrible maldición cuando ella, en el momento de su muerte, quiso transmitir su poder al hijo que había descuidado tiempo atrás. Acusado injustamente por los crímenes de su madre, Luther es detenido y encerrado en uno de los calabozos de Gladstone. Mientras uno de los guardias se ríe de su desdicha, el joven sufre por primera vez los efectos de la maldición y se transforma en un horrible monstruo, mata al guardia y escapa de su encierro.

De forma bastante somera, las líneas anteriores resumen el argumento de Lands of Lore: Guardians of Destiny (LOL2, de ahora en adelante), una secuela de la que ya te hemos hablado extensamente en números anteriores contándote con detalles la historia, sus orígenes, y algunas de las principales promesas del juego. Con el producto ya terminado y en las tiendas, hemos podido comprobar que a pesar de no encajar demasiado bien en la categoría de juego de rol bajo la que Westwood pretende clasificarlo, y ser más una aventura de dimensiones faraónicas con ciertos toques "rolescos", LOL2 es un juego que satisfará a muchos jugadores durante muchísimas horas.

Un poco de todo

En primer lugar no estaría mal definir el entorno de LOL2 para los que no hayan seguido de cerca cómo se ha hecho el juego. Al igual que en juegos de acción 3D como Quake, LOL2 permite una total libertad de movimiento en cualquier dirección, con el añadido de las posibilidades de hechizos, armas e inventario que suele tener un juego de rol. A esto hay que sumar la existencia de secuencias animadas con actores superpuestos sobre escenarios gráficos, increíbles animaciones, integración de vídeo sobre escenarios de juego, y una completa interacción con el mundo que rodea a Luther, el protagonista.

Por supuesto, todo esto no sería una aventura sin un gran argumento detrás, una trama que se desarrolla a través de animaciones, conversaciones, descubrimientos, y todos los pequeños detalles que sueñen acompañar a este género. El conjunto, ambientado con unos buenos efectos de sonido y una banda sonora especialmente compuesta para el juego, que al parecer –al menos en Estados Unidos– saldrá a la venta de forma independiente, hace de LOL2 una de las producciones más ambiciosas de Westwood hasta la fecha.

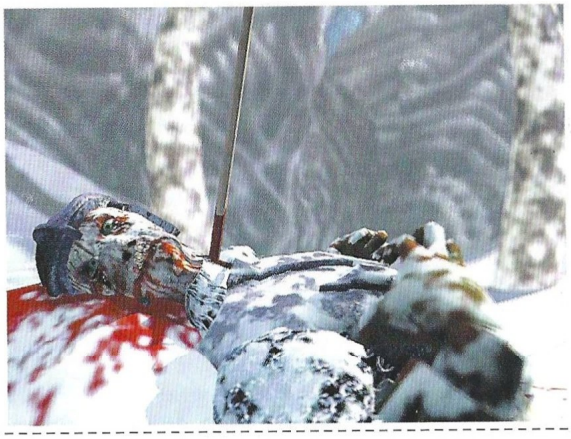
Dos caminos diferentes

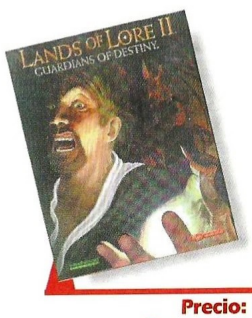
La misión de Luther será, según cree él al principio, quitarse de encima su maldición, pero no tardará en descubrir que en realidad ha de enfrentarse a un antiguo dios para expulsarlo del mundo de los mortales. Para ello tendrá que recorrer medio mundo, sortear graves peligros, hacer amigos y enemigos, y al final, adentrarse él solo donde jamás un mortal se ha atrevido a ir.

En su camino conocerá a muchos personajes, algunos de ellos ya familiares para quienes jugaron Lands of Lore, como Bacatta. Una de las virtudes del juego es que no siempre las relaciones con otros personajes son estables: al principio pueden ser malas o buenas, pero esto puede cambiar en función de las decisiones tomadas por el jugador en determinados momentos. De la misma forma que está sucediendo en algunos juegos de reciente aparición, el jugador podrá decidir ser "bueno" o "malo" al interpretar a su personaje, y con su actitud cambiará la historia de forma sustancial, sobre todo a la hora de tener más o menos problemas para terminar con éxito el juego.

Un mundo vivo

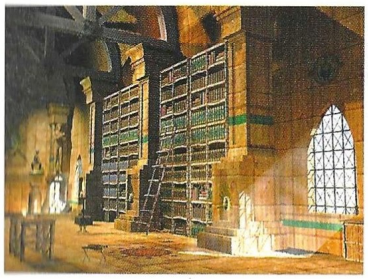
Otro de los grandes pilares que sostienen LOL2 es la interacción con el entorno, algo casi tan real como la vida misma que es mejor ilustrar con algunos ejemplos. Para bloquear el paso a sus perseguidores en un momento dado, Luther puede empujar una co-

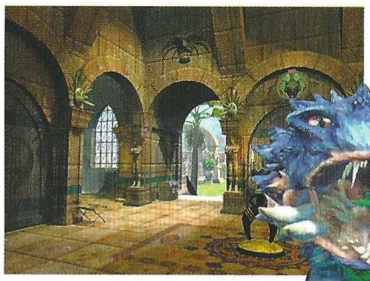




Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 75 MHz (90 MHz para DOS), 16 MB de RAM, SVGA, 105-130 MB de disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95 o DOS 5.0
Nº de jugadores: 1
Editor: Westwood Studios
Distribuidor: Virgin

Al igual que en juegos de acción 3D como Quake, LOL2 permite una total libertad de movimiento en cualquier dirección





lumna que desencadenará un efecto dominó con otras y cerrará un pasillo. En otro momento, una pequeña descarga sobre un charco inutilizará a un guardia que hace rondas por unas cavernas, y más tarde, una chispa sobre un pozo de aceite podría carbonizar a un destacamento completo, o en el caso de una antorcha, encenderla.

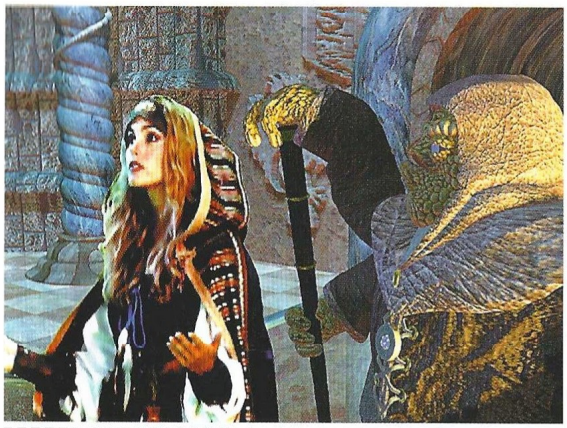
El truco es...

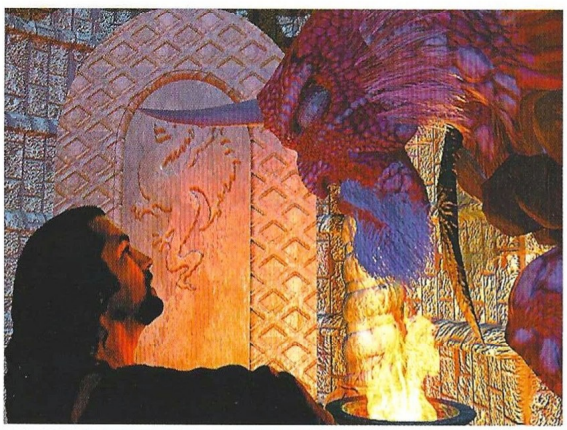
Ten siempre presente que puedes interactuar con el entorno del Luther. No dejes de leer el manual y seguir el tutorial que incluye para conocer muchas de las posibilidades que tienes. Recuerda que al transformarte en bestia o lagarto, recuperas totalmente tu energía.

Esto, que aparentemente es lógico y natural, no se ciñe al prototipo de aventura donde normalmente hay que devanarse los sesos para dar con la combinación de objetos adecuada o encontrar el objeto imprescindible para salir de un grave problema. En LOL2 hay que dejarse llevar por la realidad: con los instrumentos que tienes y lo que hay a tu alrededor, casi siempre puedes hacer algo, y en muchas ocasiones salvar la vida.

Estados del ser

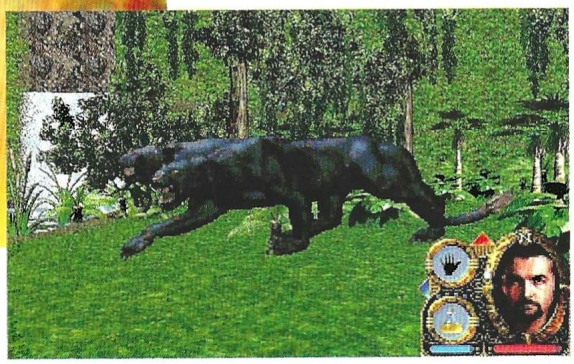
Anteriormente hemos mencionado que una maldición aflige a Lut-





Lands of Lore: Guardians of Destiny

LOL2 combina sabiamente algunos elementos de rol con lo mejor de las aventuras gráficas y los entornos 3D de los juegos de acción



A lo largo de sus cinco CD's, LOL2 consigue algo que pocos juegos logran: meter al jugador en la piel del personaje, hacer que ame y odie a los personajes que se encuentra, crear tensión en los momentos cumbre, preocupar al jugador cuando las cosas no van bien, sobresaltarle, satisfacerle, en definitiva, hacer que de verdad viva las aventuras de Luther. Y precisamente en esto radicará el éxito de LOL2, en que en ningún momento se tiene la sensación de ser espectador de algo ajeno a uno mismo.

El papel de víctima que asume Luther al principio despierta inmediatamente la simpatía, y pronto se crea con él uno de esos vínculos tipo "hasta que la muerte o la victoria nos separen". Pocos jugadores sabrán resistirse al embrujo de LOL2 y aguardar a las horas que tengan libres para volver ante el ordenador a continuar explorando el juego en compañía de Luther, quien hará comentarios de todo tipo en casi cualquier situación –aunque a veces resulte algo repetitivo–.

Lands of Lore: Guardians of Destiny, combina sabiamente algunos elementos de rol con lo mejor de las aventuras gráficas y los geniales entornos 3D de los juegos de acción, completando el conjunto con unas soberbias animaciones y una magnífica historia cuyo final sólo merece la pena descubrir por uno mismo terminando el juego tras una intensa cantidad de horas de lucha por la supervivencia y descubrir qué y quién hay detrás de todas las desdichas de Luther. Es uno de esos juegos que no hay que perderse por nada.

her, pero no hemos explicado en qué consiste. De forma involuntaria al principio, a veces dependiendo incluso de los caminos que escoja, Luther se puede transformar en una gigantesca bestia o en un diminuto lagarto. Su primer alter ego es condenadamente fuerte, y absolutamente incapaz del raciocinio necesario para emplear la magia, mientras que como reptil, además de suficientemente astuto como para utilizar hechizos, es rápido y lo bastante pequeño como para colarse por los agujeros más insospechados.

El problema al principio del juego es que no existe forma de controlar las transformaciones, y sólo más adelante, habiendo realizado determinadas acciones en el momento preciso, podrá Luther decidir cuándo y en qué convertirse para salir airoso de algunas situaciones.

La Magia de LOL2 no reside únicamente en esto, ya que hay hechizos de varias clases que al igual que en los juegos de rol, se van obteniendo gracias a nuevos descubrimientos, experiencia, y un desarrollo progresivo del personaje de Luther, algo que no siempre viene dado por las victorias en combate sino que se suele obtener por la resolución de situaciones o enigmas. Matar a una criatura inferior a Luther no tiene mérito, mientras que matar a alguien más peligroso y fuerte sí lo tiene y recibe una recompensa acorde con la hazaña.

Un pellizco de rol

Es en esto en lo único que LOL2 coincide con el estereotipo del juego de rol: desarrollo del personaje, experiencia, hechizos, inventario, y algunas habilidades que se desarrollan con el personaje. Sin embargo, dada la ausencia de la libertad casi absoluta que debe haber en un juego de rol –como sucedía en Daggerfall–, y la cuasi linealidad de la trama, LOL2 tiene todos los tintes de una aventura gráfica, aunque podría desagradar a los puristas de este género.

Calificación

Lands of Lore: Guardians of Destiny

Pros: LOL2 es una aventura épica que transporta al jugador a un lugar muy lejano, haciendo que desaparezca todo lo que hay a su alrededor. Por añadidura, gráficos, animaciones, música, y todo lo demás, poseen una alta calidad y variedad.

Contras: A pesar de que los requisitos mínimos sean medianamente razonables, la máquina que hay que tener para que el juego funcione a una velocidad aceptable con una resolución decente, es muy superior a la que indica la caja.

¡Atrévete a conducir!

PER4MER *El mejor volante conectable al puerto joystick*

Nº.1 en EUROPA

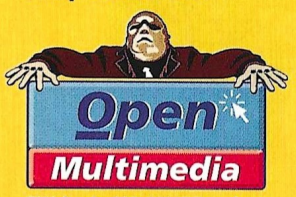
10.900pts
IVA incluido

PLATINUM SOUND™
Multi Media Products

PER4MER *RACING WHEEL*

Control tipo Arcade
Cambio de marcha programable (tipo Fórmula 1)
50 grados de rotación
Conectable al puerto del joystick
Diseñado en USA

Disponible en:



C/ Valencia, 395. 08013 Barcelona.
Tel.: 457 82 75

Multimedia

INFORMACIÓN Y PEDIDOS:
BARCELONA: 93 297 00 70
MADRID: 91 384 86 23
BILBAO: 902 33 20 00

COMPUTER 2000
ESPAÑA, S.A.

Viaje a la Quinta Era

Riven

Myst pasó en poco tiempo de ser considerado como un juego de culto a convertirse en un auténtico fenómeno de masas. Después de la publicación de la novela "Myst: El libro de Atrus", llega ahora el lanzamiento de Riven, estrechamente relacionado con está última y también segunda parte del juego que dio origen a este universo.

Es por tanto importante destacar que, aunque en principio cualquier aficionado a las aventuras gráficas puede disfrutar de la desbordante complejidad de Riven, aquellos que hayan tenido ocasión de jugar por completo Myst, y de paso se hayan recreado con la lectura de "Myst: El libro de Atrus" no sólo disfrutarán más de este nuevo juego, sino que también entenderán más –y más rápidamente– los muchos misterios que este barroco juego esconde en su interior.

Hemos empleado ya dos adjetivos para describir esta nueva incursión en el universo de Myst, pero en realidad la lista de calificativos se podría ampliar ilimitadamente: rico, vasto, profundo, inquietante, sobrecogedor, absorbente, extraño, mágico... Estos son algunos de los muchos epítetos con los que cabe definir la impresión que causa lanzarse a explorar los paisajes de Riven.

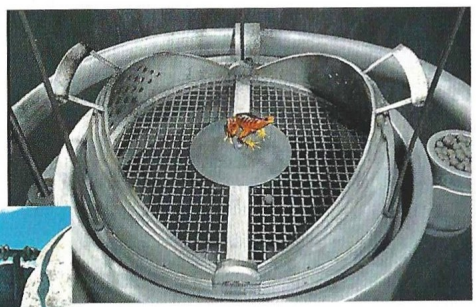
Erase una vez la Era

Myst ha sido sin duda el juego que ha creado más y mayores interrogantes entre todos los osados jugadores que se aventuraron a internarse en su críptica concepción. La publicación de la novela "Myst: El libro de Atrus" sirvió para que Rand y Robyn Miller –las retorcidas mentes que otorgaron la vida al universo Myst– dieran en parte respuesta a buena parte de esos interrogantes, eso sí, sin dejar de plantear otros nuevos.

También valió para que conocieramos a Atrus, el último descendiente de una raza, los D´ni, de los que ya sólo quedan otros dos miembros: Anna, su abuela, y Ghen, su padre. Este último ha conseguido descubrir las ruinas de lo que antaño fue el hogar de la raza D´ni, y allí ha conseguido rescatar del olvido buena parte de lo que fue la extraordinaria cultura de su pueblo. En especial, ha conseguido revelar los secretos de la Escritura Descriptiva, uno de los poderes más asombrosos de los D´ni. Gracias a ella, y usando unos libros y un código de escritura especial los miembros de esta raza poseían la facultad de crear auténticos nuevos mundos, que fueron bautizados como Eras.

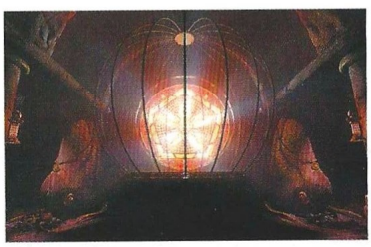
Riven no es otra cosa que una de las Eras creadas por Ghen, en concreto la Quinta, y también el escenario en el que –volviendo al guión de la novela– Atrus se enfrenta a su padre por motivos que no vamos ahora a contar, y con consecuencias que tampoco vamos a revelar.

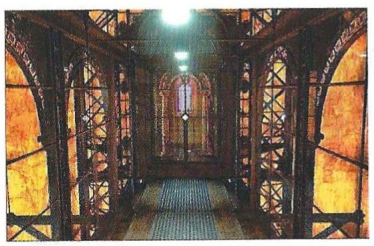
Y si no lo hacemos es por que precisamente uno de los grandes atractivos de Riven es ir descubriendo las conexiones con las dos producciones del universo Myst anteriores, y sobre todo desvelar poco a poco la nueva historia que se esconde en sus misteriosos –nunca mejor dicho– escenarios.

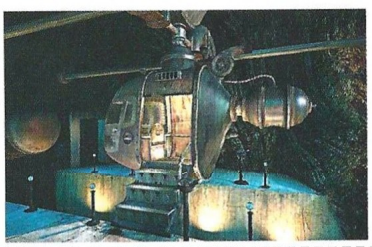


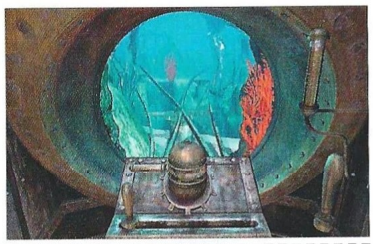
Solo en la oscuridad

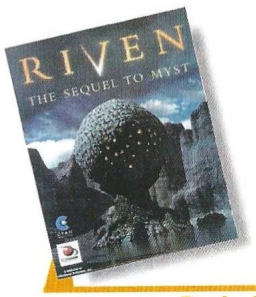
Si nos hemos apropiado del nombre del juego que le dio la gloria a Infogrames es por que sirve a la perfección para describir la sensación que nos invade al comenzar a jugar Riven: solos, por



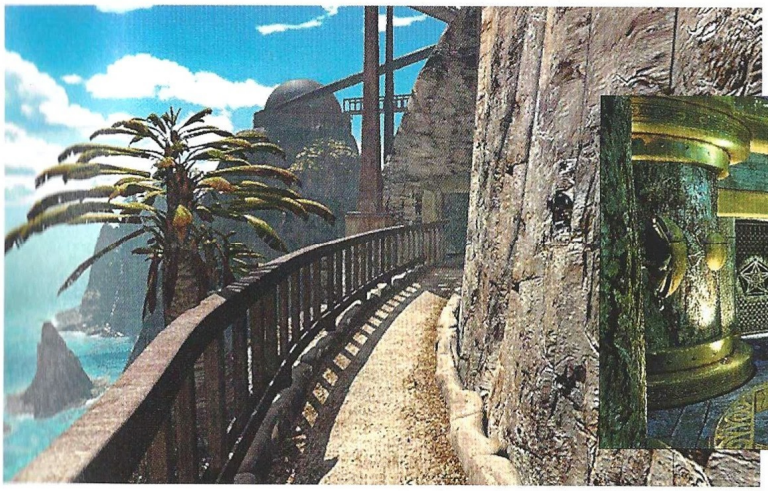








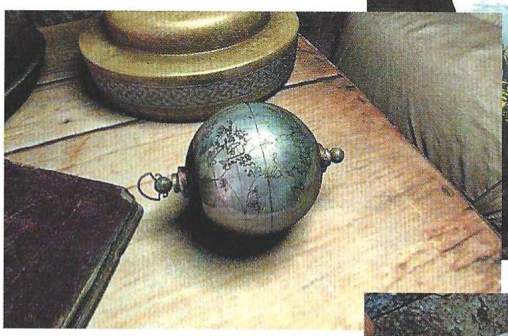
Precio: 7.495
Requerimientos: Pentium 100MHz, 16Mb de RAM, Windows 95, 75Mb de disco duro libre, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Red Orb/Broderbund
Distribuidor: Electronic Arts

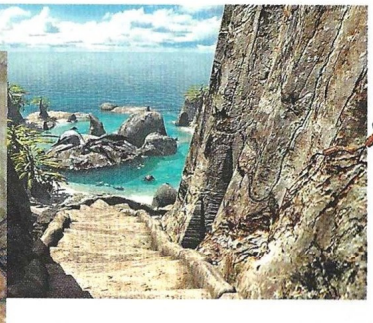


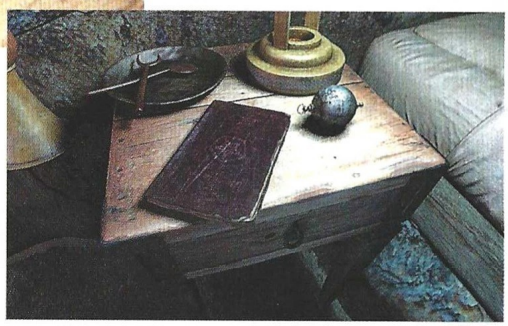
Riven no es otra cosa que una de las Eras creadas por Ghen, en concreto la Quinta, y también el escenario en que Atrus se enfrenta a su padre

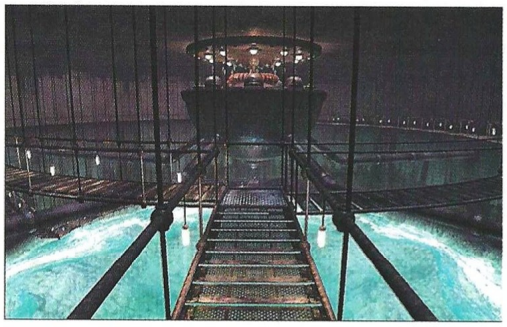
objetivos principales es precisamente desentrañar los complejos secretos que Riven esconde en su interior, y de hecho el argumento se revela poco a poco conforme vamos avanzando en el desarrollo de la acción. Es también destacable que la mayoría de los puzzles del juego no están referidos a la recolección y adecuada utilización de objetos, sino al aprendizaje y uso de complejos mecanismos, algo que aumenta notablemente el nivel de dificultad de una aventura que, como su predecesor, se convertirá en todo un clásico.

que una vez que desaparezca el intrigante personaje que nos libera de los barrotes que nos mantienen prisioneros, no nos volveremos a encontrar con nadie en mucho tiempo; lo de la oscuridad no se refiere sin embargo a la falta de luz sino a otro tipo de tinieblas, en concreto las que nos producirá el hecho de no saber muy bien que hacer, hacia donde ir o como avanzar en el desarrollo del juego.









Como ya ocurriera con Myst, Riven es básicamente un juego de exploración en el que apenas si se nos facilita algún tipo de historia introductoria y mucho menos pista alguna que nos ayude a sumergirnos en los entresijos de la aventura.

En realidad los hechos no se nos cuentan, como ocurre en la mayor parte de las aventuras gráficas, sino que en realidad uno de nuestros

El truco es...

En una pantalla muy cercana al punto en que comienza el juego, encontraremos una puerta de madera cerrada con una cadena y un candado. No hay forma de abrirla, pero si de traspasarla: si pulsamos con el ratón en la parte de abajo de la puerta descubriremos que podemos deslizarnos por la estrecha abertura que queda entre ésta y el suelo, pasando así al recinto interior.

Calificación

Riven

Pros: Lo complejo de su argumento, la excelente ambientación sonora, y la belleza de sus gráficos son los mayores atractivos de este juego, junto con sus puzzles, tan difíciles como originales.

Contras: El juego ha heredado intacto el interfaz de Myst, con el sistema de "pantallazo" incluido. Debido a que la aventura está almacenada en 5 Cd's, el cambio de uno a otro cuando visitamos diferentes zonas del juego se hace verdaderamente tedioso.

Un hombre sin recuerdos

Perfect Assasin

Poco a poco, con productos diferentes al resto, Grolier se abre paso paulatinamente en la industria de los juegos. Los riesgos son muchos, pero parecen estar decididos a asumirlos con producciones de cada vez mayor calidad.

Más de un año ha visto Perfect Assassin postergado su lanzamiento, y en todo este tiempo, ha sufrido importantes cambios hasta convertirse en la aventura que ya está en las tiendas. Su autor, Kev Walker, cuya obra incluye el cómic 2000AD y el diseño completo para la película Juez Dredd, ha puesto en el juego lo mejor de su imaginación, tanto para el aspecto visual como para el argumental.

Charon es el mejor asesino a sueldo del universo, una criatura que abandonó su carne humana para evolucionar hacia la forma física que mejor se adaptaba a sus necesidades y profesión. Tras recibir una llamada para llevar a cabo la misión más importante de su vida, Charon pierde la memoria. Su mente sólo recuerda dos palabras "Cartelee" y "UI D'-Grak". Con tan extraños vocablos como única pista, Charon se embarca en una aventura épica de cuyo resultado dependen la continuación de la realidad y el universo.

Un universo en un CD

Aunque esto no es más que un mísero grano de arena del vasto y complejo argumento de Perfect Assassin, la historia escrita por Kev Walker y desarrollada por Synthetic Dimensions se extiende y ramifica como ninguna lo había hecho nunca en un juego de ordenador. Adquiriendo proporciones épicas en un universo de ciencia ficción, la trama llevará al jugador por más de 300 entornos diferentes habiendo encontrado, al final del juego casi 300 personajes con los que se podrá hablar o combatir.

Perfect Assassin emplea un entorno tridimensional de movimiento no libre muy similar al utilizado por Versalles y Atlantis. Cuando Charon se encuentra en un punto concreto puede girar a su alrededor y mirar en cualquier dirección, pero para avanzar ha de hacerlo mediante una combinación de puntos calientes y animación fija. Si necesita disparar podrá hacerlo usando el botón derecho del ratón, y el acceso al inventario y uso de los objetos del mismo, es igual de sencillo.

Personajes con memoria

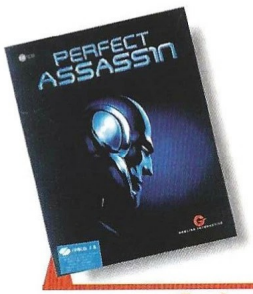
Las conversaciones son un factor importante de juego, y aunque la mayor parte de la información transmitida en las mismas no incide directamente sobre la resolución de puzzles o situaciones, sí que contiene una alta dosis de significación ambiental y argumental, ayudando así a que el jugador se meta en su personaje y conozca más a fondo la historia. Durante ellas se deja ver la "personalidad" de los interlocutores, una serie de tópicos asignados de forma genérica a las diferentes especies alienígenas que se pueden ver modificados en ocasiones puntuales por ciertas pautas de comportamiento.

Sin embargo destaca –aunque no de forma ostentosa– la relativa capacidad de memoria o retención de recuerdos que poseen algunos de los personajes, característica que amén de crear complejas situaciones que difícilmente tienen marcha atrás, enriquece notablemente la personalidad y la sensación de participar de un mundo vivo.

El poder de la palabra

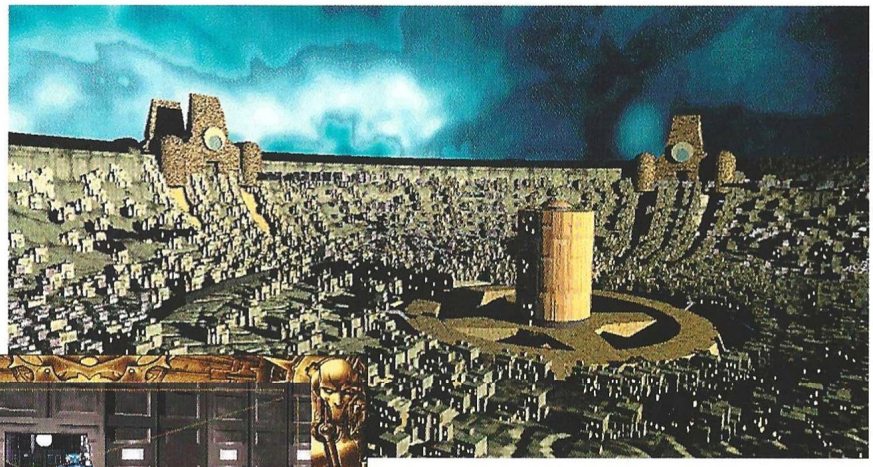
Lo que no se ha cuidado mucho en Perfect Assassin es el desarrollo de la aventura en sí, bastante lineal a pesar de la relativa libertad de movimientos, aunque no se nota en exceso dada la ingente cantidad de conversaciones que hay que mantener a lo largo de todo el juego, lo que recuerda inevitablemente a las primeras aventuras gráficas en las que sólo había texto.

En cualquier caso, Perfect Assassin es una buena aventura gráfica con una alta dosis de acción en la que prima el desarrollo textual de la historia, haciendo del juego casi un libro interactivo que llamará poco la atención al jugador medio, acostumbrado a voces y pocos textos. Se pueden hacer muchas cosas sin necesidad de mantener conversaciones, pero también hay muchas otras para las que es imprescindible pasar varios minutos hablando con un personaje. La obtención de algunos objetos está sujeta también a las conversaciones. Afortunadamente el juego está completamente traducido al castellano, lo que al menos evita la pesada y a veces imposible tarea de intentar comprender el inglés.



Precio: 6.990
Requerimientos: 486/66 MHz, 8MB de RAM (16 en Windows), DOS o Windows 95, 20 MB de disco duro, SVGA, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Synthetic Dimensions/Grolier
Distribuidor: Spaco

La trama llevará al jugador por más de 300 entornos diferentes, habiendo encontrado al final del juego casi 300 personajes



El truco es...

Cada vez que hables con un personaje, explora absolutamente todos los temas de conversación, y cuando obtengas nueva información de otro personaje, intenta hablar con los demás sobre los temas recién incorporados a la lista. Al empezar el juego, dispara a las rocas y cápsulas para obtener algunos objetos.

Los jugadores que disfruten con las grandes historias cósmicas, los orígenes del universo y los secretos que se ocultan tras la aparente realidad, encontrarán una gran novela de ciencia ficción distinta de cuanto hubieran visto hasta ahora, aunque requiera una gran paciencia para recorrer los infinitos laberintos conversacionales del juego. La sensación de triunfo con cada nuevo retazo de información descubierto, cada situación resuelta, y cada obstáculo salvado, es mayor que en otras aventuras, lo que indica un cuidadoso diseño y una progresión muy aceptable.

Calificación

Perfect Assassin

Pros: Sin necesidad de realizar grandes alardes técnicos, Perfect Assassin consigue despertar el interés del jugador que esté dispuesto a aceptar el reto. La historia es magnífica, y la calidad técnica en general es buena.

Contras: Controlar las conversaciones es algo desconcertante al principio. El jugador está demasiado sujeto a ellas para terminar el juego, y hay demasiadas como para no notar su peso en todo momento.

Ajedrez gore

Zombieville

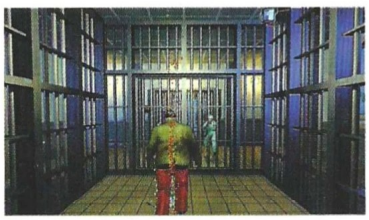
Más conocida por otro tipo de juegos que por las aventuras gráficas, Psygnosis se atreve a intentarlo con un prometedor título que nada más empezar, pone de los nervios.

Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 Mb de RAM, 116 MB de disco duro, CD-ROM 2x,SVGA, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95 o DOS 6.2
Nº de jugadores: 1
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Electronic Arts

Un intrépido reportero de barriga cervecera y michelines "hamburguesados", se acerca a una base militar en medio de la nada para encontrarse con un descontrolado experimento que ha desatado una terrible oleada de zombies en la zona.

Con este argumento, muy bien apoyado por banda sonora, gráficos y sonido, se inicia un juego que ya en sus comienzos pone al jugador en situación de jaque –casi mate– cuando un grupo de zombies surgidos de la tierra atacan implacablemente al protagonista. Las balas de su recámara son las justas para acabar con ellos, y debe abrirse paso hacia el interior de la instalación militar para ponerse a salvo.

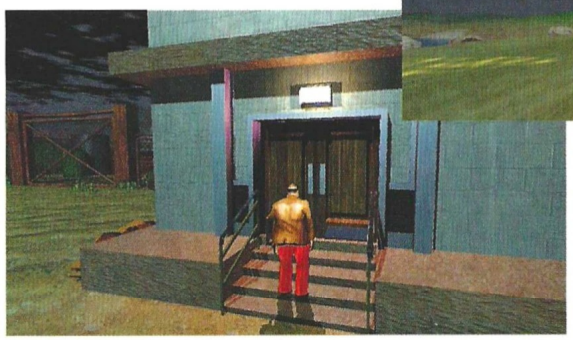
Una vez allí, tendrá que convencer al comandante de guardia que le deje pasar, tarea nada fácil gracias a la personalidad cuadriculada del personaje en cuestión. Es en este momento cuando el juego se descubre en realidad como lo que es: un campo de minas con un único camino de salida, o si se quiere, un tablero de ajedrez lleno de trampas y en el que sólo unas cuantas casillas permiten la libre circulación.



Ésta sí, ésta no...

Una respuesta mal dada durante una conversación, y al menos dos zombies saldrán del suelo para intentar matar al protagonista, una puerta abierta en el momento equivocado, y sucederá lo mismo. Por eliminación, se puede terminar el juego tras muchas horas de ensayo y error y salvando constantemente la partida. A esto hay que añadir las secuencias de acción que se producen si el protagonista tiene armas: sólo puede disparar –lógicamente– a aquello que ve, es decir, que se encuentre dentro de su campo visual, con lo que los ataques por la retaguardia son difíciles de cubrir si se está rodeado. El resultado habitual de estas escenas al primer intento, suele ser la defunción del protagonista.

Lo que parecía una prometedora trama con una buena ambientación y un desarrollo supuestamente plausible, se torna rápidamente en un cansino laboratorio de pruebas que desanima rápidamente al jugador, y aun perseverando en el empeño, Zombieville termina aburriendo muy pronto.



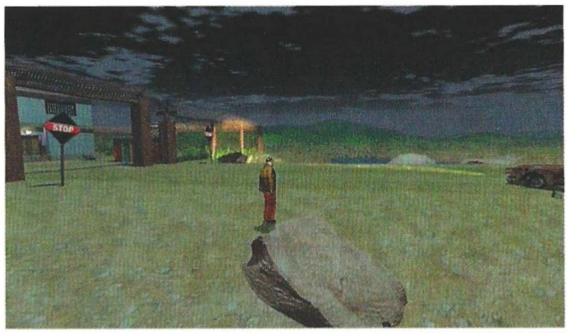
El truco es...

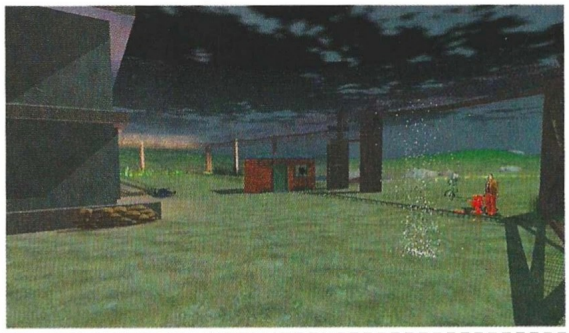
Salva la partida nada más entrar en el complejo militar. En la sala de seguridad, los botones naranjas activan cámaras y los marrones las puertas de las salas. Puedes coger el M-16 en este lugar si lo estás mirando.

Calificación

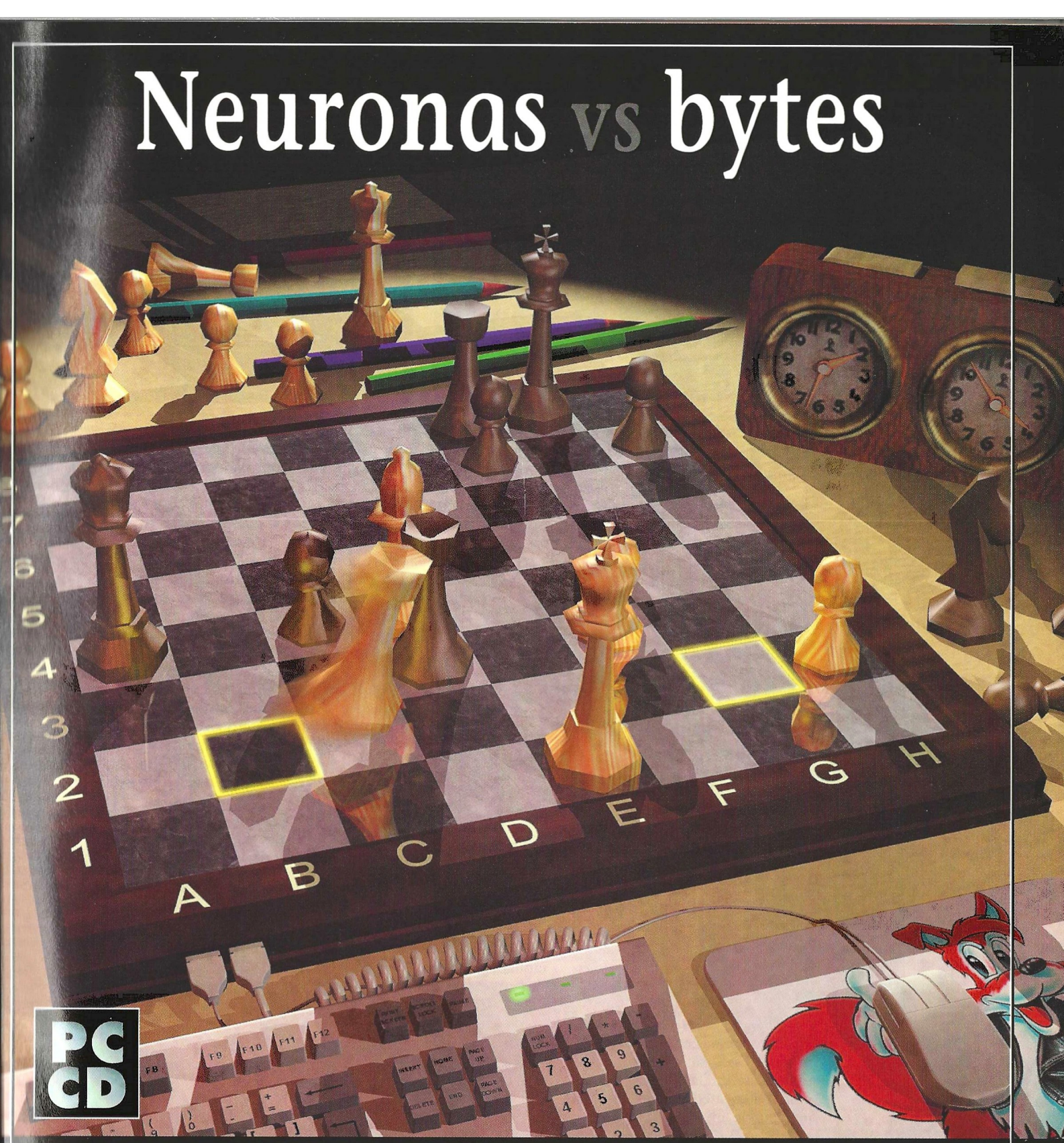
Zombieville

Pros: La ambientación está muy bien conseguida, y los gráficos poseen un aspecto muy peculiar que consigue recrear una atmósfera única. El juego está en castellano.
Contras: El desarrollo del juego no se sostiene por culpa del diseño y la evolución del mismo, y pone a prueba la paciencia del jugador constantemente.





Neuronas vs bytes



Virtual Chess 2

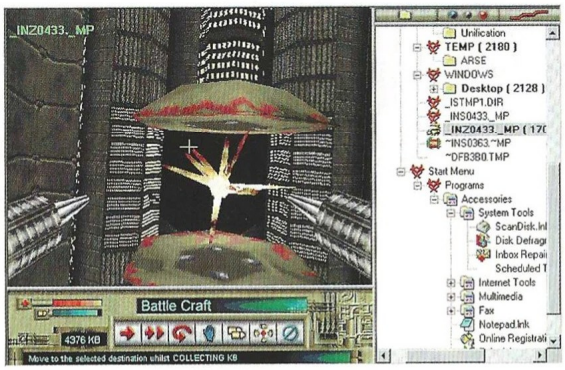
La secuela del simulador de Ajedrez más completo para PC y compatibles. Compatible Windows 95.

www.titusgames.com

ERBE Software S.A.
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66
31 Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

TITUS

ERBE



Enemigo mortal

Virus

En septiembre tuvimos oportunidad de realizar una aproximación inicial a este curioso juego de acción y estrategia cuyos protagonistas son los programas más temidos en cualquier ordenador: los virus.

Nadie quiere un virus en su sistema, por inofensivo que sea. La inquietante propuesta del juego llenará el ordenador de mortíferos virus que buscarán la corrupción y destrucción absolutas del ordenador, y en manos del jugador estarán las armas para evitarlo. Básicamente se tratará de antivirus en forma de vehículos de ataque, y habrá una serie de estructuras en las que producirlos, repararlos o recargar su munición.

En Virus todo son curiosidades y originalidad, tanto en el concepto como en el diseño. Para empezar, los mapas dependen directamente de tu disco duro. Sí, sí. En función de la estructura de archivos y directorios del disco duro, y teniendo en cuenta el nivel de juego, se genera un mapa tridimensional que de alguna forma traslada el disco a un mundo virtual. En este entorno habrá diversos tipos de archivos que además se integrarán en los escenarios, como textos (.TXT), sonidos (.WAV) y gráficos (.BMP), amén del escritorio en tiempo real.

Mapa del disco duro

Dejando al margen la técnica que permite esto, su materialización es perfecta. En las paredes de una gran sala puede aparecer una imagen de un castillo que haya en el disco duro, un archivo de sonido con la última tontería grabada, o un texto, por ejemplo, con este mismo comentario. Cuando los archivos quedan infectados por los virus, se hace obvia la infección mediante un cambio de colores o deformación de las salas e imágenes.

La estructura del disco duro, o mejor, la parte representada en el juego, queda reflejada en un lateral de la pantalla de juego en forma de un árbol similar al del explorador de Windows, de forma que se puede controlar en todo momento el tamaño de los archivos y la localización de los virus detectados, así como la posición de los distintos vehículos y estructuras controlados por el jugador. Este panel de control se puede reemplazar por otro que proporciona información acerca de los vehículos y estructuras existentes, sus misiones en curso, y su estado.

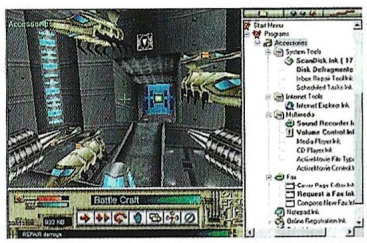
Control manual y automático

Al seleccionar un vehículo o estructura, en la parte inferior izquierda aparecerá un panel con una serie de botones que permiten definir las acciones a seguir, como fabricar algo, reparar o recargar un vehículo, recolectar kilobytes, o desplazarse a un determinado archivo. Cada elemento de juego tiene su propia serie de órdenes adecuadas a sus posibles funciones y comportamiento.

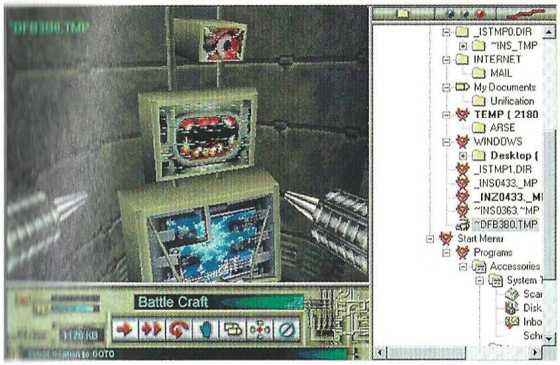
Aunque en principio el funcionamiento de los vehículos y estructuras se realiza de forma automática mediante asignación de órdenes o misiones, en el caso de los vehículos se puede asumir el control manual en cualquier momento, lo que permite adoptar un estilo de juego arcade en determinados momentos, desplazando el vehículo y disparando.

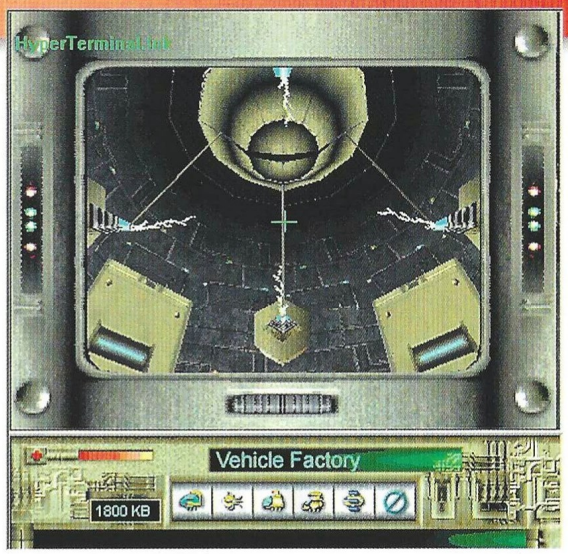
Conocerse a sí mismo

La mecánica de juego es bien sencilla y carece de complejidad, y precisamente en ello reside su atractivo. La materia prima para la producción de estructuras y vehículos son los kilobytes, unidades de información que componen los archivos. Cada archivo tendrá un determinado tamaño, y será misión de los vehículos recolectores exprimir esos kilobytes y transportarlos a la central para su proceso. Con una buena cantidad de ellos se podrán construir estructuras como el Transformador de KB –que convierte los kilobytes en energía apta para la producción–, la Fábrica de Vehículos, la Sala de Defensa –sistemas automáticos para la defensa–, el Taller de Reparaciones y la Fábrica de Munición –imprescindible para recargar los tanques–.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, 40 MB de disco duro, SVGA, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Kidum Multimedia/Telstar
Distribuidor: Proein





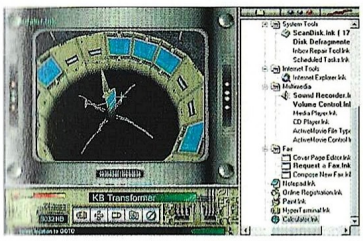
La materia prima para la producción de estructuras y vehículos son los kylobites, unidades de información que componen los archivos

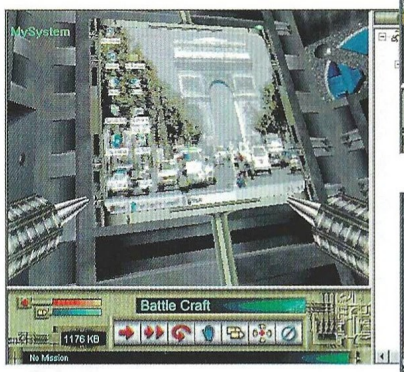
Los vehículos son sólo cinco: el instalador del transformador, el recolector de KB, el conversor o antivirus, y dos naves de ataque.

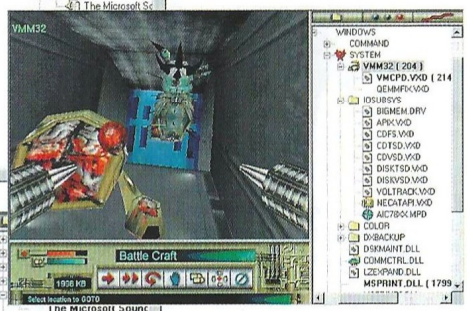
Los virus por su parte, también poseen estructuras que es necesario localizar y destruir, ya que si no, además de seguir infectando el sistema, se reproducirán. Utilizando el panel de órdenes de cada vehículo y estructura junto con el explorador de archivos, se puede dirigir todo el juego, aunque en determinadas situaciones será necesario tomar el control manual de un determinado vehículo.

El entorno 3D que representa el sistema de archivos permite una libertad de movimiento completamente esférica, algo que puede resultar desconcertante al asumir el control directo de un vehículo, ya que a diferencia de juegos como Descent, en Virus no existen un arriba y un abajo en la mayoría de las salas, y la organización de las puertas y accesos a otros archivos es bastante anárquica aunque siguiendo en cierta forma la estructura de directorios.

Aunque algo extraño al principio, una vez comprendido el funcionamiento del juego –cosa perfectamente viable en poco tiempo gracias al tutorial– Virus resulta divertido y sobre todo adictivo. El modo multijugador adquiere unos niveles inusitados de competitividad, teniendo como mapa varios sistemas interconectados entre sí. El interfaz es sencillo, igual que la mecánica, pero la progresión de niveles eleva cada vez más el desafío hasta alcanzar cotas imposibles de superar.







El truco es...

Protege a tus recolectores con vehículos de ataque, nunca les dejes solos a menos que estés completamente seguro de que una zona está limpia –tanto la sala en la que van a recolectar como el camino de ida y vuelta–. Vigila tu transformador con asiduidad.

Calificación

Virus

Pros: El diseño del juego es sumamente original, y gracias a su sencilla mecánica es muy divertido y resulta fácil hacerse con él. Para un jugador o varios, Virus es una experiencia única.

Contras: En Pentium lentos el juego va demasiado despacio. Los tiempos de carga de niveles son algo acusados, aunque merecen la pena por ver archivos propios en el escenario.

Acción mutante

Incubation

Con la llegada de las nuevas tecnologías, el mundo del "Wargame" está claro que no va a ser lo mismo. Una buena prueba es esta última entrega de la serie Battle Isle.

Se inicia una nueva serie de programas de estrategia basados en el uso de las nuevas tecnologías a fin de conseguir sorprender al usuario, algo que hoy en día y con la gran competencia entre los buenos programas, es cada vez más difícil. En el caso que nos ocupa, los Scayger, una raza nativa del planeta Scayra, han sufrido unas mutaciones a causa de la filtración de virus, convirtiéndoles en mutantes y aniquilando a todo aquél que se interpone en su camino.

Para contrarrestar esta amenaza y proteger la colonia, dispondremos de un grupo formado por marines espaciales, a los que tendremos que ir pertrechando con distintas armas y equipos según vayan superando las misiones.

Mecánica de juego

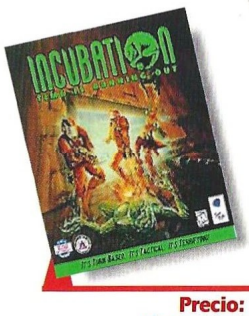
El juego se basa en un sistema de turnos regidos por acciones. En cada turno el jugador dispondrá de una serie de acciones a realizar. Estas acciones no serán igual para todos los elementos del comando. Unos personajes tendrán mayor número de acciones que otros debido a su mejor preparación, mayor nivel, etc. Veremos así como nuestros marines irán aumentando estas capacidades y las habilidades especiales según consigan sobrevivir a las misiones una tras otra.

Una vez elegido el grupo de ataque , visitaremos un carguero en donde nos pondremos al día en las últimas tecnologías de combate; aquí encontraremos las armas más avanzadas y como ocurre en la vida real, sólo nuestra capacidad económica, aquí reflejada en créditos, pondrán límite a nuestra elección.

La oferta de armamento es impresionante, y la combinación ilimitada, podremos colocar francotiradores, especialistas en cuerpo a cuerpo, ingenieros, personal médico y todo lo que podamos conseguir puesto que os aseguro que una vez entremos en acción, toda ayuda es poca.

Gráficos y sonido

Aquí es donde el programa se luce, la versión de juego estándar, es decir, sin aceleradora gráfica 3DFX, es muy buena, la cámara se coloca en distintos planos que enseñan todas las vistas posibles y los peligros que nos acechan. Según los modos de juego y con sólo apretar una de las opciones del menú, nos veremos inmersos en la

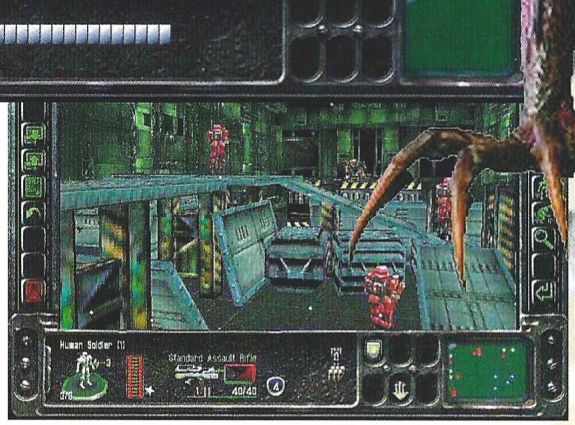


Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, SVGA, ratón
N° de jugadores: De 1 a 4
Editor: Blue Byte
Distribuidor: Friendware

Dispondremos de un grupo formado por marines espaciales, a los que tendremos que pertrechar con distintas armas y equipos

piel de unos de nuestros hombres con la posibilidad de manejarlo en primera persona (tipo "Doom").

Y aquí es donde empieza el espectáculo, las efectos conseguidos por las explosiones, los disparos y las acciones son realmente increíbles, con unas animaciones de nuestros personajes y de los mutantes que nos dejarán asombrados. La banda sonora que sigue paso a paso nuestra aventura, consigue añadir mayor emoción, aumentar el nivel de tensión e introducirnos en una atmósfera de juego apasionante.



El truco es...

El apoyo es un factor determinante. Todos y cada uno de los marines deben de tener la espalda cubierta. Los mutantes son muy variados y veloces, la distancia de por medio es nuestra mejor arma, aparte de un rifle láser. Por otra parte deberemos de concentrar el poder de fuego contra los objetivos, ya que, aunque modernas, las armas se pueden encasquillar con frecuencia, en los momentos más difíciles.

Si disponemos en nuestro ordenador de la preciada tarjeta aceleradora 3DFX, el concepto cambia radicalmente. Como he mencionado antes, el programa es verdaderamente bueno a todos los niveles, pero la aceleradora 3D convierte al programa en un espectáculo de suavidad y texturas, con unos movimientos rápidos y unas perspectivas de cámara espectaculares.

Juicio final

Un espectáculo visual, que incluye acción, estrategia e incluso algo de "Gore". Un programa trepidante con opciones de multijugador que consigue tener una de las mayores cualidades en un programa: la jugabilidad.

Calificación

Incubation

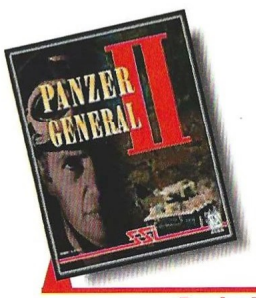
Pros: Una apariencia gráfica increíble. Una acción trepidante, con argumento. Unas perspectivas ajustables con vistas de cámara que permiten poder ver la acción desde cualquier ángulo. La inclusión de las aceleradoras gráficas. Indispensable para todo aficionado a la estrategia.

Contras: El modo de campaña es un poco lento al principio. Requiere una máquina potente, y es una limitación que para funcionar a pleno rendimiento se tenga que poseer una tarjeta aceleradora 3DFX.

Una bomba a punto de estallar

Panzer General II

La evolución sufrida por la serie Cinco Estrellas de SSI a lo largo de sus cinco títulos ha acumulado la suficiente experiencia para ensalzar sus virtudes y remediar sus errores dando lugar al que es hoy por hoy el producto más completo de la saga. Eso es indudable, porque la cuestión de si es el mejor o no se presta a una interpretación más subjetiva.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 90, 16 MB de RAM, 25 MB de disco duro libre, CD-ROM 4X, Windows 95, SVGA, tarjeta de sonido
N° de jugadores: De 1 a 4
Editor: SSI/Mindscape
Distribuidor: Proein

Panzer General colocó en su día el listón muy alto para los títulos que habían de seguirle, y que ninguno de ellos logró superar. Desde Allied General al todavía fresco Pacific General, todos presentaban demasiadas similitudes con el título original, cambiando en mayor o menor medida la idea argumental y variándola de las formas más dispares posibles. Pero ninguno de ellos ha conseguido superar a Panzer General, alcanzando sólo el calificativo de copia o cuanto menos adaptación o interpretación, pero no mucho más, lo que no quiere decir que no sean buenos juegos. Ni mucho menos.

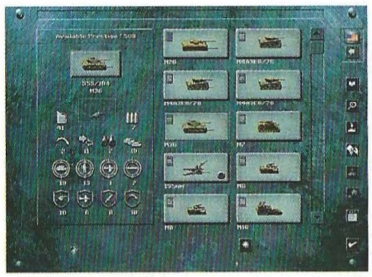
Pero los amantes de este tipo de títulos pedían algo más, un wargame que sin imitar a PG se colocase por delante de él. Un producto más evolucionado, no una mera adaptación. Con más posibilidades estratégicas, más nivel gráfico, más variedad de unidades, y más detalle en los escenarios. La respuesta es Panzer General II, que se puede considerar como la continuación natural del ya clásico, mucho más que una simple secuela, aunque conserve las líneas de diseño generales.

Lo que PG2 no podía perder, y que de hecho conserva, es la fabulosa adicción del PG, que le llevó a ser considerado como el arcade de los wargames, un juego en el que la adicción se desbordaba y en el que hasta aquellos que nunca se vieron atraídos por la ciencia de la guerra por ordenador se veían atrapados hora tras hora, partida tras partida. Quien no fuera conquistado en aquel momento, ahora no tiene escapatoria posible. Panzer General II es un wargame por turnos para todos los públicos: sencillo, potente y divertido.

La ofensiva continua

Europa sigue siendo el teatro de operaciones, y los bandos contendientes también son los mismos, pero ahí se acaban las similitudes. PG2 incorpora cuatro campañas distintas: dos alemanas, una rusa y dos angloamericanas; además de 35 escenarios individuales y 12 multijugador por módem, red e Internet. Muchos de los escenarios, y aquí estriba una de sus peculiaridades, son inéditos en cuanto a estrategia por ordenador se refiere, y otros presentan batallas históricas desde un enfoque no convencional. Como muestra baste decir que hay una batalla de la Guerra Civil española –Madrid-, una apasionante operación aerotransportada poco conocida –Kanev–, una joya táctica de libro –Suomussalmi– y hasta un desembarco naval –Malta–. Por supuesto, al margen de los escenarios históricos, también los hay hipotéticos incluidos en el juego o que se pueden crear con el editor de escenarios, una carencia importante de PG que amplia hasta límites insospechados las posibilidades de este PG2. La sencillez del editor hace que modificar los escenarios incluidos o crear otros nuevos sea cuestión de coser y cantar.

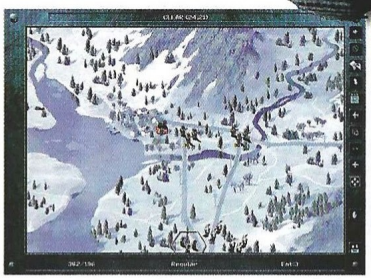
SSI también le ha dado un repaso importante a las unidades que encontraremos en PG2. Están prácticamente todas los tipos de vehículos, aviones, barcos e infantería que tomaron parte en la Segunda Guerra Mundial –como en Panzer General– pero ven sus capacidades aumentadas. Ahora, por ejemplo, los tanques pueden disparar desde dos hexágonos de distancia o realizar más de un ataque por turno y las artillerías no tienen que estar adyacentes para proporcionar fuego defensivo, sino también a dos hexágonos. Se introduce la figura de la unidad "líder", una unidad especialmente exitosa dotada además de alguna habilidad especial en el combate, adquirida con la experiencia. Además, la efectividad en los escenarios de una campaña, se premia con unidades experimentales que se añaden al ejército entre escenarios.

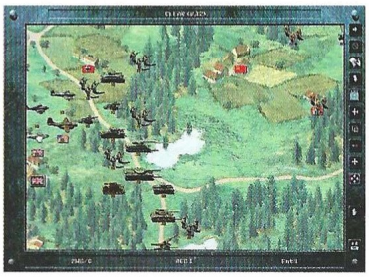


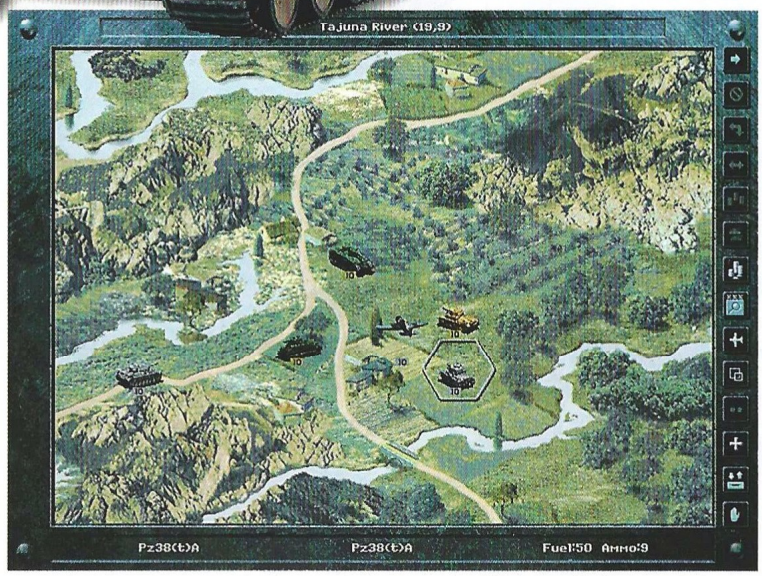
PG2 incorpora cuatro campañas distintas: dos alemanas, una rusa y dos anglo americanas, además de 35 escenarios individuales y otros 12 multijugador

La novedad estrella

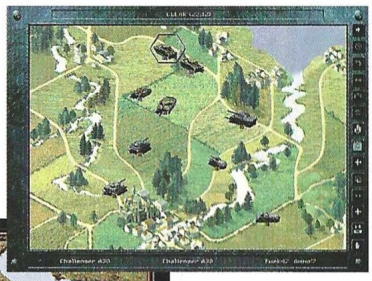
La mayor ruptura de Panzer General II con sus predecesores ha sido el diseño de los escenarios renderizados pintados a mano, que ahora incorporan la tecnología LIVING BATTLEFIELD que dota al campo de batalla de cualidades y aspecto hiper realistas. El terreno, además de estar dotado de sus propiedades que afectan a las unidades en el combate y movimiento, tiene un aspecto 3D muy logrado, con una perspectiva acertada y una realización gráfica que lo sitúa estéticamente a años luz de lo visto hasta ahora. Se han suprimido las engorrosas animaciones del combate y se han mejorado los efectos sonoros y visuales. Merece una mención especial el diseño 3D de los tanques, realizados a partir de maquetas reales de las que se han tomado diferentes vistas.

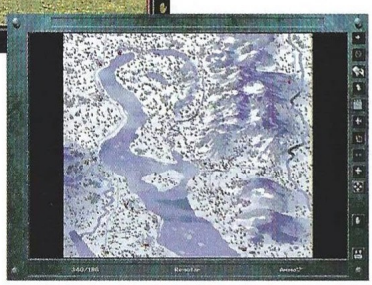






El interfaz es, si es que era aún posible, más sencillo y agradable de manejar, con una interesante opción de pantalla completa que hará las delicias de todos. Al igual que la función de vídeo que nos permitirá reproducir una partida turno a turno. Los iconos se han reducido al máximo, concentrándose todas las funciones en unos pocos, proporcionando más simplicidad a un manejo que ya lo era de por sí. Esta es una cualidad más que pone de relieve las intenciones de SSI con este juego de alejarse de los wargames puristas y acercarse más a un gran público que demanda cada vez más juegos de calidad este tipo. Como Panzer General II, todo un acierto.





El truco es...

Crea una fuerza aérea potente con bombarderos que apoyen a los tanques y a la infantería en su avance, y cazas que los protejan. Utiliza cada unidad para su cometido haciendo grupos homogéneos. Emplea la táctica de "divide y vencerás" y aniquila a las unidades enemigas debilitadas, al tiempo que evitas perder las tuyas, aunque les quede un solo punto de vida.

Calificación

Panzer General II

Pros: Al margen de mantener un nivel muy equilibrado en todos sus aspectos, destacando la fabulosa jugabilidad y la adicción desmesurada, los escenarios son muy variados y apasionantes, además de inéditos algunos de ellos y muy bonitos estéticamente.

Contras: Los estrategas más experimentados y exigentes lo encontrarán un tanto sencillo y poco profundo en sus tácticas, no demasiado riguroso. Además, y por desgracia, el editor de escenarios no permite modificar los mapas, que están realizados a mano de una sola pieza.

Los que vienen del infierno

Myth: The Fallen Angels

En una sórdida época donde la magia negra y la hechicería gobiernan los destinos de los mortales, las fuerzas oscuras se encarnan para conseguir su triunfo final. Sólo los valientes osan interponerse en su camino. El final todavía no está escrito.

Estamos ante un título de estrategia en tiempo real. No sólo cuida las formas con una depurada estética sino también entretiene y engancha como nada al jugador delante de la pantalla. Con un tema medieval que bien podría haberse extraído de Excalibur, nos sumergimos en diferentes misiones, que pueden abarcar desde proteger aldeas, eliminar traidores, buscar objetos de poder, alinear personajes a nuestro lado, y un sinfín de situaciones más o menos variadas que harán las delicias de todo aficionado a la estrategia. El enemigo, una legión de los más variados monstruos, se enfrentará a nosotros intentando extender su sangriento dominio.

El programa es una maravilla de sencillez, todas las órdenes las introduciremos en tiempo real, haciéndonos tomar decisiones rápidas que no darán lugar a segundas oportunidades, consiguiendo un entorno de juego mucho más emocionante.

El interfaz, amigable y sencillo, no consigue dificultar el juego, haciéndolo más sencillo y rápido, algo de agradecer en un juego en tiempo real. Las órdenes son introducidas mediante el ratón, siendo la mayoría de las veces suficiente un simple clic de éste para que nuestros hombres, bien dispuestos y pacientes obedezcan nuestras órdenes. En otros momentos, el teclado servirá para utilizar una habilidad especial con la que, por ejemplo, curaremos a nuestros hombres, lanzaremos hechizos, etc.

Inteligencia artificial

El programa hace gala de una inteligencia artificial bastante curiosa. Sigue fielmente la más sencilla teoría del comportamiento real de las personas; funciona como actuaría la mayoría de la gente en determinadas ocasiones. Por ejemplo: si tenemos un nutrido grupo de guerreros combatiendo contra otro grupo de malvadas criaturas y vencen, los siguen hasta exterminarlos, puesto que los vencidos huyen aterrorizados. Si estos guerreros que persiguen caen en una trampa podremos observar, que los que huyen presa del pánico son los perseguidores, mientras que los perseguidos, al valorar la situación y tener conciencia de su apoyo, vuelven al combate.

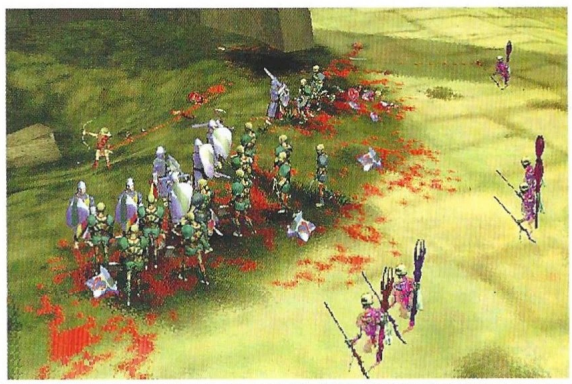
Es decir, las situaciones que observaremos rayarán en la más profunda realidad, por lo que al contrario que en otros programas, no esperemos que dos centinelas rechacen el ataque de un número superior de enemigos porque lo más probable es que huyan del lugar como haríamos todos.

El ordenador hace todo lo posible por ser un buen contrincante, intentando hacernos jugadas bastante complejas, como dividir el ataque por varios puntos o recuperar el mayor número de criaturas derrotadas, poniéndonos en situaciones difíciles bastante frecuentemente.

Podremos jugar en modo multijugador incluyendo Internet o por conexión directa, seleccionaremos también si la opción de gráficos es por software, es decir por sus propios medios o por Hardware (con una aceleradora 3DFX) así como su nivel de dificultad. En resumen un programa en el que podemos configurar todo a la medida de nuestro gusto y por qué no, de nuestras posibilidades.

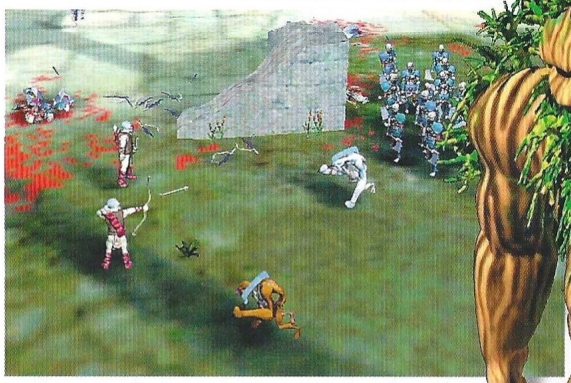
Aspecto visual

Indudablemente es uno de los puntos fuertes del programa, para los afortunados poseedores de una tarjeta aceleradora el mun-



Precio: 7.995
Requerimientos: 486 dx2/66 , Windows 95 SVGA, CD ROM 2X, 8MB RAM, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Eidos
Distribuidor: Proein

El enemigo, una legión de los más variados monstruos, se enfrentará a nosotros intentando extender su sangriento dominio



do de suavidad, definición y color presentes en el programa les dejará impresionados, en la versión no acelerada, hay que reconocer que los gráficos son excelentes también y gozan de una suavidad bastante buena, pero eso sí en máquinas potentes. Pero claro, no sólo de definición vive el hombre. Los efectos de "zoom" ángulos, perspectivas y movimientos son enormemente precisos y variados. El jugador podrá elegir desde dónde quiere observar y cómo. Las rotaciónes de cámara nos hacen creer que estamos inmersos en la acción, ayudando, cómo no, los efectos de sonido en los que oiremos nítidamente tanto las voces de los personajes subtituladas, como los sonidos de combate, explosiones y demás efectos que consiguen como nada crear una emocionante atmósfera. Con programas como éste no es de extrañar que la estrategia vaya ganando adeptos día a día.

El truco es...

Debemos de estudiar perfectamente todos y cada uno nuestros movimientos. Los arqueros, ballesteros y todos los que dispongan de armas arrojadizas deberán de colocarse detrás, la infantería pesada delante cubriendo a éstos. Una vez la infantería entre al choque mandar retroceder a los arqueros para evitar bajas por fuego amigo.

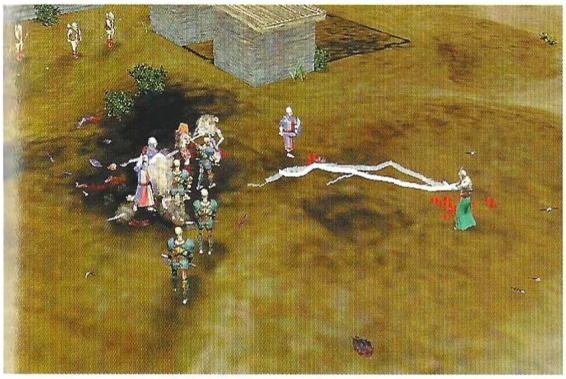
No disperséis vuestras fuerzas.

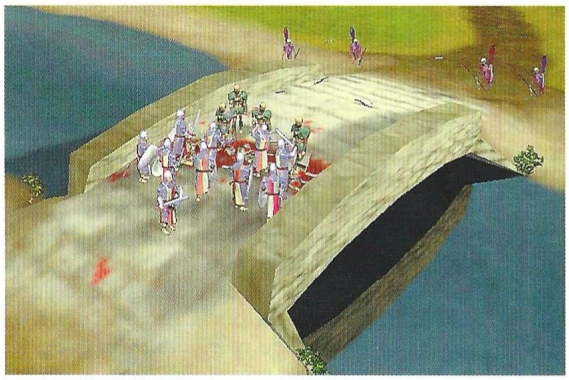
Calificación

Myth: The Fallen Angels

Pros: Una jugabilidad fuera de toda duda, una buena tutorial, una representación gráfica bastante buena en la versión normal e increíble en la de 3DFX. Gran variedad de misiones y campaña. Un comportamiento de los personajes bastante real. Excelentes efectos de sonido.

Contras: Al ser en tiempo real, si no nos andamos listos, con las órdenes de teclado y las formaciones, nuestros arqueros ayudarán al enemigo a acabar con nosotros. Hay que tener una tarjeta 3DFX para poder aprovechar todas sus prestaciones.





El precio justo

Earth 2140

Tras la terrible avalancha que en los últimos dos meses se ha producido en lanzamientos de juegos de estrategia en tiempo real, aparecen los rezagados como éste, una propuesta sencilla y entretenida que se deja de complicaciones para ir directa al grano.

Atrás quedan los espectaculares despliegues de opciones, los centenares de unidades, los complejos sistemas de inteligencia artificial y los mareantes editores de misiones. Earth 2140 se preocupa únicamente de la jugabilidad y la diversión con un sencillo interfaz que a pesar de no contar con grandes novedades, es más que suficiente para crear algo tan sencillo como lo era Warcraft II, eso sí, con algunas modificaciones a la altura de los tiempos.

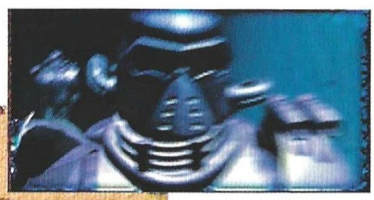
El argumento, tan poco original como los de los últimos juegos del género, presenta un conflicto entre dos facciones rivales a nivel mundial, algo sospechosamente parecido a Command & Conquer sobre todo teniendo en cuenta que ambas están representadas por unos símbolos muy particulares. En cualquier caso, como nadie espera a estas alturas encontrar algo original en los juegos de estrategia en tiempo real, salvo honrosas excepciones, es un detalle nimio que no ha de ser tenido muy en cuenta.

Sin florituras

En lugar de repetir una vez más características que ya se presuponen a cualquier juego de este tipo, nos centraremos en las novedades. Una de las principales es el interfaz, compuesto por cuatro pestañas que dan acceso a diferentes paneles de control de construcción, inteligencia artificial, órdenes y sistema, todo ello de forma muy sencilla para tener cualquier cosa a una sola pulsación del botón del ratón.

La construcción de edificios y creación de unidades se realiza mediante menús desplegables y móviles, quedando la última unidad producida representada por un icono junto al del edificio que la ha generado, de forma que no sea necesario acceder de nuevo al menú si se desea crear otra unidad igual.

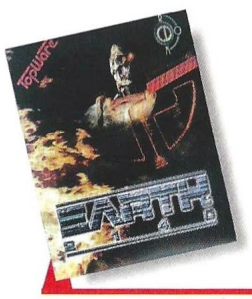
El recurso único y principal es el mineral, que se obtiene construyendo minas, refinerías, y vehículos para transportarlo de una a otra estructura. Como accesorio está la energía, generada en centrales nucleares capaces de mantener a bastantes unidades y edificios. Caso de que un edificio esté consumiendo una energía necesaria para otra cosa, cualquier estructura puede ser desactivada, e incluso destruida.



Desconcertante

Visualmente, la construcción de edificios y unidades resulta curiosa, ya que cualquier estructura se crea a partir de un vehículo desplegable que erige una torre a modo de andamio bajo la cual se trabajará hasta tener completo el edificio. Una vez terminado, la torre desaparece y queda la estructura operativa. Aquellas capaces de producir unidades, tienen un obturador similar al de una cámara fotográfica por el que salen vehículos y unidades.

Como en todos estos juegos, existen avances, investigación y desarrollo, unidades de tierra, mar y aire, y una buena cantidad de misiones –un total de 50–. El diseño de estas últimas es sorprendente, ya que algunas son brillantes y otras tan malas que resulta increíble su existencia, siendo la mezcla de ambas un tanto extraña y discordante. Un ejemplo de misión "extraña" es la típica en que hay que aniquilar al enemigo, pero éste se oculta casi por parejas por todo el mapa, de forma que el tiempo requerido para completar el objetivo se alarga innecesaria-

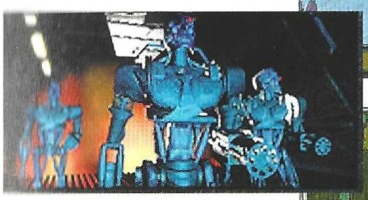


Precio: 4.995
Requerimientos: Pentium, 16 MB de RAM, 30 Mb de disco duro, SVGA, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95 o DOS 6.0
Nº de jugadores: De 1a 6
Editor: Top Ware
Distribuidor: Top Ware

El recurso único y principal es el mineral, que se obtiene construyendo minas, refinerías, y vehículos para transportarlo

mente por tener que efectuar una exhaustiva búsqueda en todos los rincones del mapa.

Uno de los mayores atractivos de Earth 2140 es sin duda el hecho de que está completamente en castellano, tanto voces como textos de pantalla. Las primeras poseen una calidad técnica perfecta, y son una de las mejores adaptaciones con efectos que se han hecho últimamente. Sin embargo, la traducción deja bastante que desear, aunque quizá en un juego de estrategia en tiempo real esto no sea demasiado importante.



El truco es...

Aprovecha bien las superficies que contienen mineral para colocar en ellas cuantas minas puedas. Manda a tus tropas en grandes grupos siempre que puedas, ya que nunca sabes con cuántos enemigos te vas a encontrar.

Para todos

En cualquier caso, Earth 2140 brilla por su sencillez y se hace asequible para todo tipo de jugadores del género, incluso aquellos que quieran introducirse en él. Los expertos encontrarán algo refrescante carente de la complejidad de que viene siendo objeto este tipo de juegos últimamente, pero quizá para algunos esto puede suponer un obstáculo.

Por su diseño y aspecto gráfico, este título no puede tener grandes expectativas, pero al centrarse en la jugabilidad mediante un interfaz sencillo y un sistema de control muy cómodo, el juego gana bastante. El sistema de inteligencia artificial no es de los más completos, pero tampoco es tonto como ha sucedido en algunas producciones de reciente aparición, lo que también es un punto a favor. En resumen, es un juego más del género más trillado en los últimos doce meses que destaca entre su competencia por una concepción visual que aporta algunas curiosidades a la construcción de estructuras y generación de unidades, y una sencillez generalizada que denota un elevado interés por el jugador.

Calificación

Earth 2140

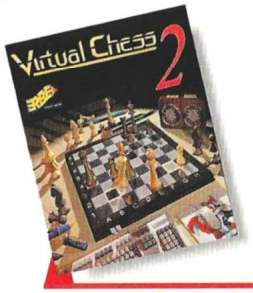
Pros: Las aportaciones visuales al desarrollo del juego son bastante interesantes y originales. Es muy fácil hacerse con Earth 2140, y el juego funciona bastante rápido en casi cualquier máquina. El doblaje está muy logrado. El precio es bastante aceptable.

Contras: El diseño de algunas misiones carece de todo sentido, haciendo que parezca que están simplemente de relleno. La traducción de los textos no es muy buena.

La enseñanza virtual

Virtual Chess 2

Los programas de ajedrez siguen intentando dar un salto cuantitativo ofreciendo mejoras. En este caso, el estudio del tablero en tres dimensiones y la capacidad de observar las piezas con un detalle excepcional , es la oferta por la que apuesta Virtual Chess 2.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90, tarjeta gráfica SVGA, CD ROM 4X, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95.
N° de jugadores: 1
Editor: Titus
Distribuidor: Erbe

La segunda parte de Virtual Chess, nos ofrece un espectáculo visual. Pero no solamente debemos de juzgar un programa y menos en el caso del ajedrez, por la estética. Lo más importante de un programa de ajedrez es su esencia, o lo que es lo mismo: el juego.

Su nivel, contrastado frente a otros programas de ajedrez sitúan a Virtual Chess 2 en un adversario bastante más que digno frente a cualquier jugador, estimando el ELO en algo más de 1900 (reales). Con esto podéis haceros idea de la fortaleza de su juego.

Aparte de un nivel de juego muy aceptable hay dos grandes factores que se salen un poco de la norma en los programas clásicos del género.

Por una parte la realización en alta resolución 3D y la capacidad de poder rotar el tablero de juego en cualquier dirección, de tal forma que incluso casi podemos introducirnos entre las piezas, es uno de esos factores. El otro reside en el extenso tutorial que el programa contiene, incluyendo aperturas, ataques , defensas, partidas famosas y tácticas, todas ellas evaluadas como si estuviéramos estudiando en un aula.

Bueno y bonito

El apartado gráfico, claramente excepcional y fuera de la norma respecto a otros programas de ajedrez, y su cuidado diseño permite apreciar las piezas de una forma mucho más intensa, sin descuidar un motor de juego poderoso que logrará satisfacer a todo tipo de usuarios.

Su extenso tutorial permite también que sea asequible a los principiantes, consiguiendo así que el ordenador funcione con todo el poder multimedia del que es capaz.

Una apuesta ideal para aprender –sin aburrirse– los principios de un juego de tablero clásico.

El truco es...

Desgraciadamente el único truco que se puede recomendar es el estudio del ajedrez a fondo y jugar mucho , pues sólo así nos convertiremos en buenos jugadores.

Calificación

Virtual Chess 2

Pros: Un interfaz amigable, una extensa base de datos que no sólo entretiene sino que también enseña. Los gráficos en 3D mejoran mucho el apartado gráfico del juego.El "engine" del programa ofrece una dificultad más que suficiente.

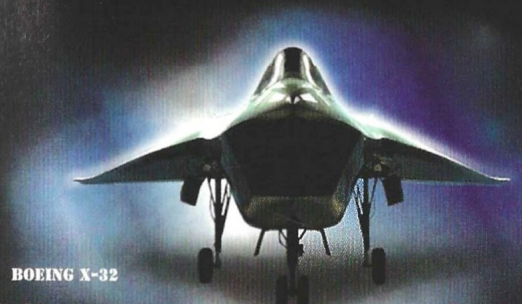
Contras: Realmente es bastante similar a la anterior entrega. Aunque hay mejoras obvias, sigue siendo más de lo mismo.

F-11 F-16 F-14 F-104 F-22 F-117 F-4 F-15 F/A-18

JOINT STRIKE FIGHTER

JSF

EL MEJOR SIMULADOR HASTA LA FECHA



BOEING X-32

LOCKHEED X-35

Lockheed y Boeing están inmersos en una carrera para el desarrollo de un nuevo jet fighter. Nosotros hemos conseguido crear simuladores de vuelo de los prototipos. ¿Y cómo?. No ha sido fácil conseguir hasta el último detalle. Una vez dentro de la magnífica cabina, tendrás que usar todos tus sentidos para sobrevolar un terreno de gran realismo, y utilizar los mapas de las ruidosas ciudades detallados hasta la esquina más recóndita.

JSF. Si tienes lo que hay que tener, nosotros ponemos el hardware

- Simulador único de cazas nunca antes vistos
- Lo último en stealth y tecnología armamentística
- 10 millones de millas cuadradas modeladas con gran precisión
- Fabuloso detalle del terreno y de los objetos en 3D
- Hasta 8 jugadores en red en LAN
- Cabina VR altamente detallada
- 4 escenarios fantásticos de batalla

"Da pánico dejarse caer en la garganta de un cañón" Edge Magazine

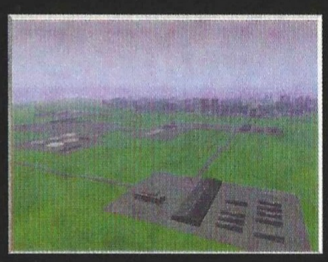
"Una profundidad de visión que te deja sin aliento" Edge Magazine

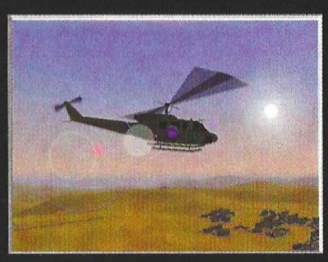
"Niveles de realismo jamás vistos"

"Es absolutamente impresionante"

"Una de esas escasas y muy agradables sorpresas que surgen en el mundo del software" OK PC GAMER

"Olvídate de la tecnología del siglo XX y entra en el siglo XXI" Escuadron





INNERLOOP PC CD BREITLING 1884 EIDOS INTERACTIVE

www.eidos.co

En asociación con Breitling Watches © 1997 Innerloop. © & Ⓟ 1997 Eidos Interactive Limited. Todos los derechos reservados.

PROEIN SOFTWARE

C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Tel.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com

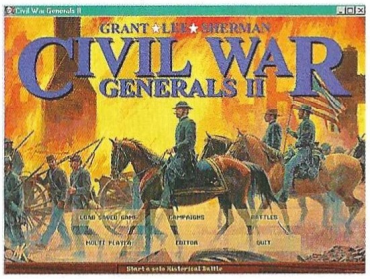
El Sur también existe

Civil War General 2

Tras la inminente llegada de varios títulos relacionados con el período de la Guerra Civil Americana, Sierra presenta una apuesta que si bien mejora en esencia , no consigue aportar substanciales diferencias con su antecesor.

Nos encontramos frente a un producto bastante similar en fondo y forma a la primera parte. No sólo la mecánica de juego es similar sino que también las apariencias gráficas, efectos de sonido y banda sonora son muy parecidas.

Realmente, más que una segunda parte parece la versión final y mejorada de un programa anterior. La mecánica de juego no sufre ninguna variación considerable con la anterior entrega, siguiendo el juego por turnos, que como podéis imaginar transcurre con la alternancia de cada uno de los bandos contendientes, pasando el control al jugador, cuando todas las unidades de un bando han actuado.



La inclusión de algunos escenarios nuevos y unos terrenos mejorados alivian un poco la sensación de tener lo mismo ante nuestros ojos. Una vez elegido el escenario, pasamos a distribuir los puntos de abastecimiento entre nuestras unidades, la forma de manejo es sencilla e intuitiva y con el puntero colocaremos las unidades e iremos ordenando los ataques y acciones a realizar.

Escenarios y campañas

Una sensación de mejoría se experimenta al observar los modos de campañas y los escenarios; la información histórica, algo de incalculable valor para el buen "wargamer" queda representada por pinceladas de categoría en la descripción de escenarios y en la información histórica que rodea cada una de las introducciones.

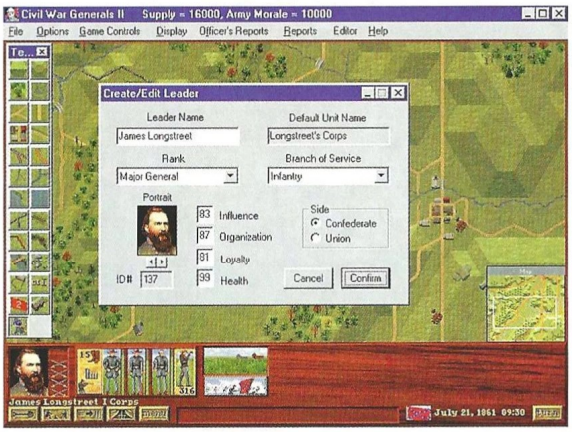
Al finalizar el escenario un resumen de bajas y otros datos tácticos compondrán un informe de batalla bastante completo.

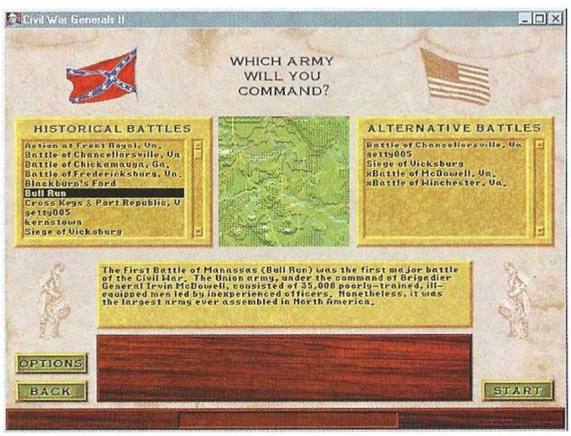
En el modo de campañas, la finalización de una serie de escenarios consecutivos, en los que iremos arrastrando pérdidas en hombres y material, redundarán en el resultado final de la campaña.

Gráficos y sonido

Los gráficos han mejorado sensiblemente, y podemos observar el terreno con claridad, definición y un buen nivel de detalle. Las representación gráfica de las unidades sigue la misma tónica que en su anterior entrega, con la variante de que los mapas son mucho más claros y más realistas. Los efectos de sonido y la música digitalizada consiguen crear la atmósfera de juego, siendo como siempre recomendable eliminar la música para poder concentrarnos en el desarrollo de la acción.

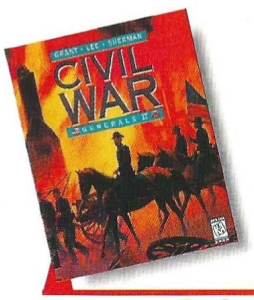
Junto con el terreno de juego tenemos una pantalla que representa todo el terreno real sobre el que se desarrolla la acción, en él tenemos impresas las unidades y su distribución, ya que la pantalla de juego sólo representa aproximadamente una décima parte. Pinchando con el puntero en el área delimitada nos iremos al plano elegido, siendo muy útil el efecto de zoom para moverse por un mapa de por sí extenso.





¿Vencedor o vencido?

Un juego que repite muchas de las opciones sin llegar a añadir

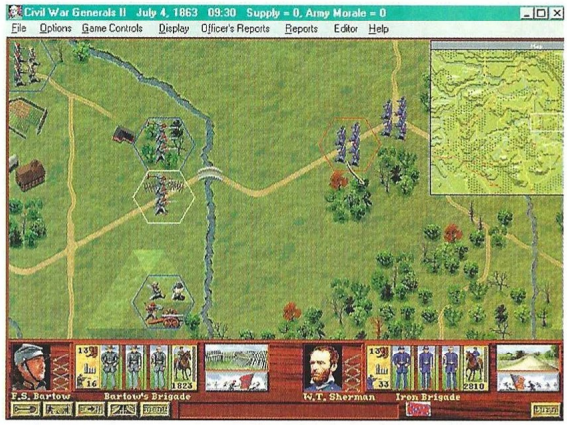


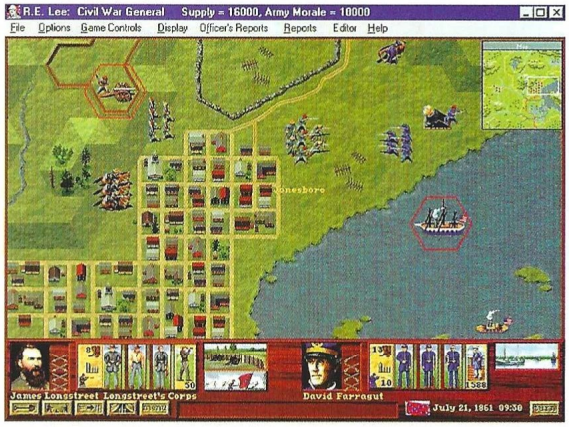
Precio: 5.475
Requerimientos: 486 DX2/66, Windows 95, tarjeta de video SVGA, CD ROM 2X, 8MB de RAM.
Nº de jugadores: 1
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

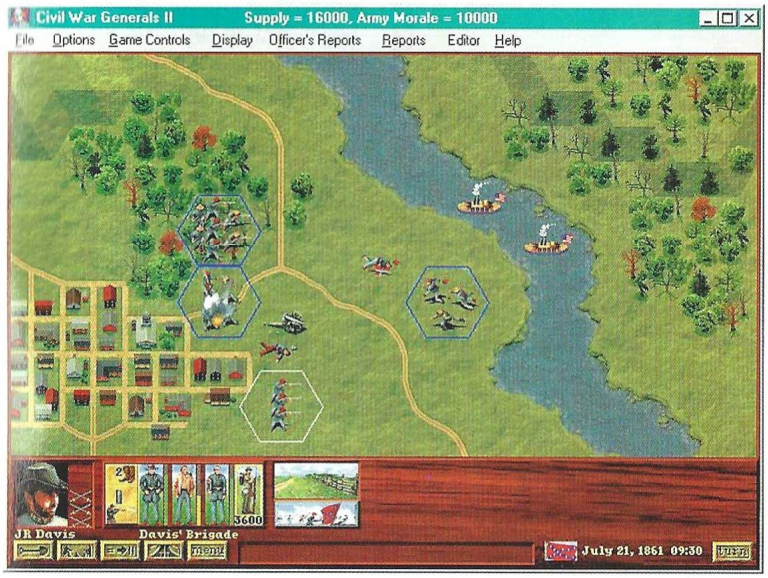
Los gráficos han mejorado notablemente, y podemos observar el terreno con claridad, definición y un buen nivel de detalle

umas diferencias significativas como debería de ser la norma de toda aquella compañía que desarrolla la continuación de un programa que ha obtenido un éxito más o menos considerable.

Tomado de forma aislada es un programa más de estrategia con umas buenas posibilidades, pero si vamos más allá y pensamos en la excelente calidad y la amplia oferta que día a día se presenta a los aficionados a la estrategia, llegaremos a la conclusión de que sus fundamentos son escasos frente al panorama actual.







El truco es...

El jugador Nordista debe emplear siempre la mayor baza que la Unión realmente tenía, su mayor capacidad logística y su mayor capacidad de abastecimiento. El arma más poderosa es la artillería, la munición para los de azul no es un problema.

El Sur en cambio, con mejor calidad de hombres y oficiales y una caballería inmejorable debe concentrar su ataque siempre en un punto. La escasez de munición para la artillería sí que es un problema para la confederación.

Calificación

Civil War General 2

Pros: Rigurosidad histórica, una extensa cantidad de escenarios con un buen modo de campaña. Ventana de acción con niveles de zoom. El manejo de unidades es muy sencillo. Gráficos de terreno muy cuidados y claros.

Contras: Repetitivo con su anterior parte. El motor de juego es el mismo, no introduce variaciones importantes, pareciendo más un disco de escenarios que un programa nuevo. Más de lo mismo.

En alas de la imaginación

Dreams to Reality

El no pocas veces tratado en literatura, cine y juegos –entre otros–, mundo de los sueños, se convierte en motivo central de esta producción de Cryo que supera la barrera de lo creíble para alcanzar cotas que ningún juego de estas características había logrado hasta ahora.

En un ignoto punto de Egipto existe un lugar llamado el Agua Azul, reflejo en el mundo real del Pozo de los Sueños, nexo entre el mundo de los sueños y el real. Por este cordón umbilical pasan los sueños de todas las criaturas. Cinco sacerdotes del Antiguo Egipto descubren el Agua Azul y exploran sus poderes, adquiriendo conocimientos y el dominio del tiempo.

Entre los cinco crean la Armonía uniéndose en un círculo cerrado, pero uno de ellos se aprovecha de tan perfecta comunión para desarrollar ciertas exploraciones por su cuenta. Durante un ritual, su secreto queda al descubierto y los otros cuatro sacerdotes rompen la Armonía dejando caer al impuro al fondo de la sima de los sueños, sellando el acceso con una gran piedra. Atrapado entre la vida y la muerte, el sacerdote renegado profundiza en sus conocimientos y crea la Voluntad, materialización de todos los fragmentos de las pesadillas en el mundo de los sueños, algo incorpóreo en el mundo real.

Siglo XX

En 1988 un niño se sumerge en un lago y descubre el Agua Azul, viaja al mundo de los sueños y vuelve sin sufrir daño alguno. Un grupo de individuos denominado la "Organización", testigo del suceso, interroga al muchacho a su regreso. Poco después desaparecen. El mundo de los sueños los termina volviendo locos, y lo emplean como laboratorio para los más grotescos experimentos.

Diez años después, Duncan, aquél niño cuyo destino quedara en el pasado ligado al Agua Azul, vuelve a cruzar el umbral entre la realidad y los sueños. Su misión última será enfrentarse al sacerdote renegado que quedó atrapado en la sima de los sueños, y para conseguirlo, se verá obligado –entre otras cosas– a derrotar a la Organización.

Acción y aventura

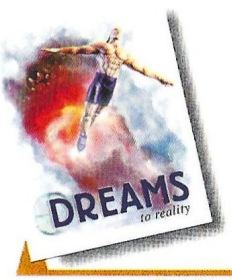
Dreams to Reality es un juego 3D en tercera persona, y su protagonista puede saltar, correr, luchar, nadar... Hasta aquí todo está calcado a Tomb Raider. Sin embargo, Duncan –el protagonista de Dreams– también puede volar, utilizar magia, conversar con personajes y manipular objetos, entre otras cosas. Todo ello aporta al juego una mayor riqueza que se engrandece con un impresionante despliegue visual y una banda sonora –nunca mejor dicho– de ensueño.

Además, en Dreams to Reality los puzzles y enigmas a resolver no se apoyan simplemente en buscar determinados y vulgares objetos como llaves para abrir puertas o avanzar por oscuros corredores esquivando todo tipo de trampas, sino que se aproximan mucho más a los que presenta cualquier aventura gráfica o juego de rol, a pesar de que sea inevitable una rígida linealidad de la acción. Coronando todas estas virtudes tan genéricas, están la longitud del juego y su dimensión, que sobrepasan ampliamente cualquier expectativa y con mucho, a Tomb Raider.

Duncan, al principio de su aventura, descubrirá poco a poco cómo moverse, luchar, saltar, y volar. Más adelante adquirirá ciertos poderes que le permitirán volverse invisible, invocar armas como un arco o una espada, o utilizar una tabla de surf para recorrer velozmente algunas zonas. Todo ello en un fantástico paisaje onírico del que resulta imposible sustraerse una vez sumergido en él.

Variado y extenso

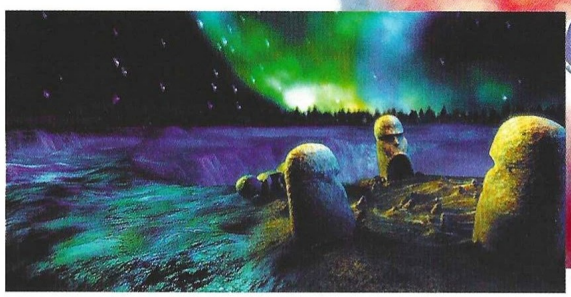
El mundo de los sueños está compuesto por muchas islas, y en cada una de ellas hay que hacer una o varias cosas. A veces es necesario completar una tarea en una isla para ir a otra, conseguir algo, y volver a la primera. Cada una de ellas suele contener –salvo algunas excepciones– un extenso

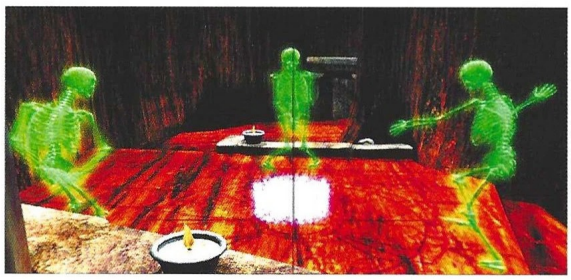


Precio: 7.495
Requerimientos: Pentium 90, 16Mb de RAM, Windows 95 o MS-DOS, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Cryo
Distribuidor: Proein

nivel o más donde en ocasiones habrá que luchar, correr, saltar, volar, o una combinación de todo. Al mismo tiempo que se van logrando cosas, el argumento del juego se va desarrollando poco a poco, bien a través de las conversaciones con los personajes bien mediante animaciones.

Las pruebas a que se verá sometido Duncan son de muy diversa índole, pero todas ellas están muy bien pensadas y diseñadas, de forma que se mantenga constante el interés del jugador por seguir avanzando. Los combates no presentan demasiada variedad, pero otros elementos crean situaciones poco comunes. Ya hemos comentado que Duncan puede volar, y para ello –al igual que para utilizar la magia– necesita una energía especial que obtiene gracias a unas burbujas azules que pululan por el aire. En determinados momentos del juego, y para recorrer distancias muy largas, el héroe de Dreams to Reality podrá llamar a las ballenas azules, unas fantásticas criaturas voladoras que expelen burbujas azules. Duncan tendrá que volar a la cola de estos mamíferos para ir reponiendo su energía hasta llegar a destino.



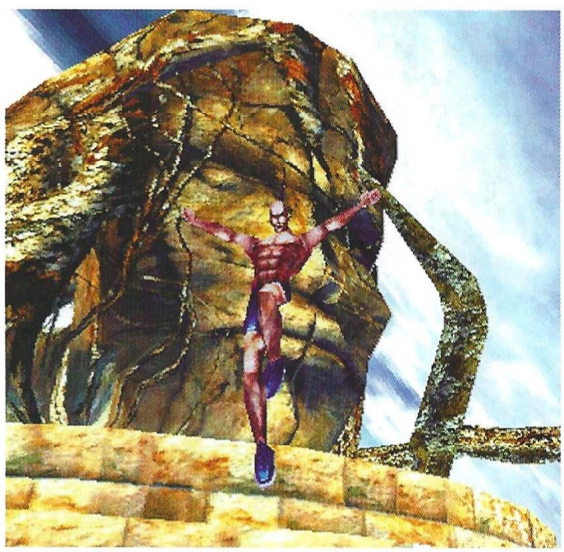


La magia de la creación

Si el poder volar además de otros movimientos más normales está magníficamente realizado y constituye un elemento muy a favor del juego, hay otro que ya sobrepasa los límites de la imaginación. Duncan puede obtener un hechizo que le permite extraer de su cuerpo una forma astral y poseer con ella a otra criatura. ¿La influencia de esto en determinados momentos? Bien, imagina una puerta custodiada por tres guardianes a los que quizá, uno por uno, podrías vencer, pero nunca a los tres al tiempo. Desde una distancia prudencial, Duncan puede poseer a uno de ellos, iniciar una pelea y volver a su cuerpo. En pocos minutos ya no quedarán guardias, o como mucho uno al que se podrá vencer sin dificultad puesto que con toda probabilidad, estará además herido.

El responsable del impresionante diseño visual del juego es Thierry Doizon, quien ha sabido captar perfectamente la esencia de un mundo onírico en el que tienen cabida todo tipo de cosas: insectos gigantes, extraños duendes, motivos hindúes, alta tecno-

Dreams to Reality se desarrolla en un fantástico paisaje onírico del que resulta imposible sustraerse una vez sumergido en él



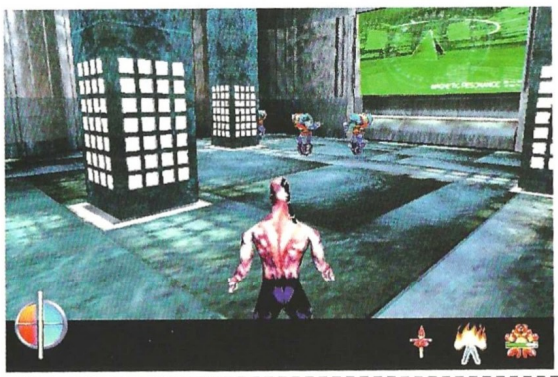
La dimensión del juego es enorme, y a pesar de ello hay una gran variedad en los escenarios y criaturas que se pueden encontrar

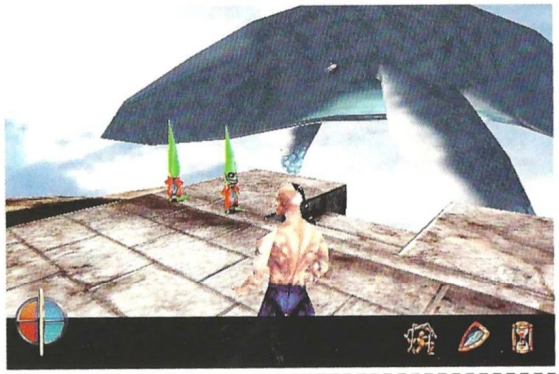
logía, globos aerostáticos, y fantásticos lagos entre otros. La dimensión de Dreams to Reality es enorme, a excepción de Daggerfall, no recordamos otro título tan extenso, y a pesar de ello, hay una gran variedad en los escenarios y criaturas que se pueden encontrar. La implementación de la creatividad visual de Doizon no hubiera sido posible sin un potente equipo de programación detrás, que encabezado por Emmanuel Chriqui –que ya hiciera sus primeros pinitos en Hardline comprimiendo imagen y sonido– y Olivier De-

Los niveles contienen toda suerte de trampas y obstáculos a la altura de cualquier juego que se pueda recordar

El truco es...

Cuando vueles a la isla de la puerta para abrir la boca de la cabeza de la primera isla, no pierdas tiempo y energía tratando de luchar con los duendes. Limítate a pulsar la palanca y salir de allí corriendo. Tendrás que volver más adelante a recoger un cuerno del fondo de la piscina, y entonces será el momento de luchar.





nis, se ha ocupado de conjugar todos los elementos que cada uno de los equipos del juego ha creado.

Dreams to Reality es, con diferencia, la mejor producción de la historia de Cryo hasta la fecha, y demuestra una vez más que esta compañía, cuando quiere, es capaz de hacer muy buenos juegos. Jugabilidad, argumento y diseño consiguen hacer de este título la mejor oferta en juegos de acción y aventura para estas fechas. Los niveles contienen toda suerte de trampas y obstáculos a la altura de cualquier juego que se pueda recordar. Un juego diferente y genial en un mar de clones.

Calificación

Dreams to Reality

Pros: Dreams to Reality es una pieza única cuyo diseño se adapta a las más altas exigencias de cualquier jugador que espere la mejor calidad en un título. Sus posibilidades son impresionantes, y su extensión da para muchas horas.

Contras: Sólo se pueden salvar diez partidas, con el agravante de que además es el juego quien las guarda automáticamente al llegar a una isla, lo que en ocasiones dificulta el progreso.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,
POR FAX AL (91) 896 05 10
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

prix@usa.net **www.prix.com**

SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S

Déjate atrapar por la Fuerza

Jedi Knight

Las aventuras de Kyle Katarn, iniciadas en Dark Forces, continúan en una secuela que no sólo consigue superar a su predecesor, sino que establece una nueva plusmarca a batir por cualquiera que pretenda hacer sombra a este juego de acción 3D.

Kyle Katarn descubre la identidad del asesino de su padre, y al mismo tiempo, y sin saberlo, se inicia en la senda Jedi. Durante el proceso tendrá que tomar la difícil decisión de escoger entre los lados luminoso y tenebroso de la Fuerza, marcando así para siempre su vida y el resultado de sus acciones.

La trama, parcamente desarrollada por el juego en sí, queda reflejada en las secuencias cinemáticas que concatenan las misiones. La calidad de imagen, doblaje, interpretación, decorados, y cualquier otra cosa que se pueda juzgar en una película, es magnífica, demostrando no sólo el buen hacer de Lucas sino la gran profesionalidad de los actores españoles que han prestado sus voces al reparto del juego.

Maravillas de la técnica

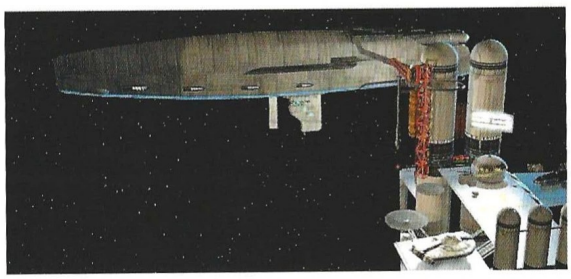
Como avanzamos el mes pasado, el entorno de Jedi Knight es completamente 3D y se puede jugar en primera o tercera persona, siendo cada una más cómoda que la otra para ciertos momentos del juego. Además de poseer varias resoluciones y niveles de detalle, también contempla como opción las tarjetas 3Dfx, y ni que decir tiene que tanto este juego, como casi cualquier otro, cobra auténtica espectacularidad con el poderoso despliegue gráfico que permiten estos dispositivos. Además de que los escenarios se vean enriquecidos con la especialización gráfica, ciertos elementos como los cazas imperiales, los "walkers", o simplemente el agua, cobran una dimensión totalmente diferente.

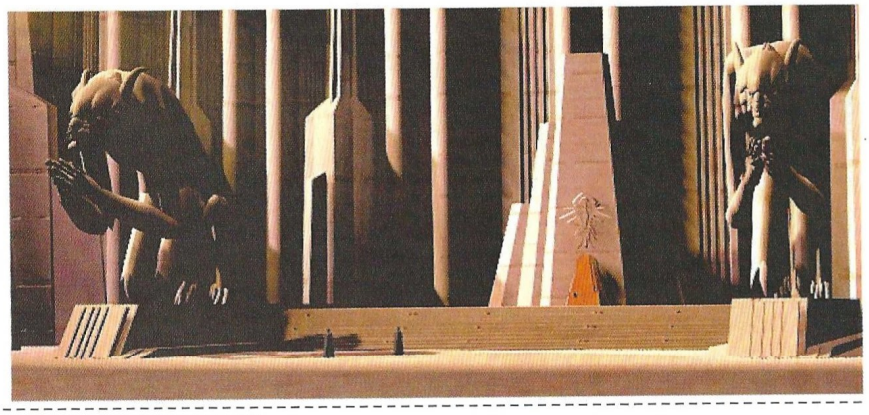
Lejos de la monotonía escenográfica de la que suelen hacer gala juegos como Quake y muchos otros que siguieron los pasos de Doom, Jedi Knight ofrece una fastuosa reproducción del universo de Star Wars, o al menos de la parte de él en que se desarrolla el juego. Interiores, exteriores, sistemas de alcantarillado, ciudades, túneles, estaciones espaciales,... Todo está ahí con la impresionante dimensión que en las películas quitaba el aliento, profundos abismos sin fondo, torres que parecen tocar las estrellas, estrechos conductos de ventilación. La variedad es casi tanta como niveles hay en el juego, con el aliciente adicional que supone explorar estos escenarios con algunas de las opciones que ofrecen los distintos poderes de la Fuerza.

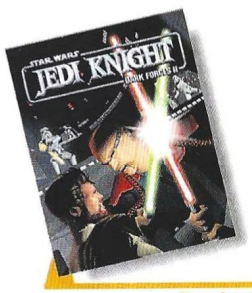
La Fuerza te acompaña

Aunque podrían considerarse como los hechizos de Witchaven o cualquiera de los juegos que combinaban magia y armas, los poderes de la Fuerza son en cierta medida una gran innovación, tal y como documentamos el mes pasado en el reportaje especial que dedicamos a este título. Cada uno de ellos permite emplear una de las habilidades Jedi, desde la garra que usó Darth Vader en la película para intentar estrangular a su comandante, a unos rayos que causan ceguera. En total hay doce habilidades especiales Jedi: cuatro genéricas, y cuatro para cada uno de los lados de la Fuerza. Llegado un determinado nivel del juego, Kyle tendrá que escoger entre uno de ellos.

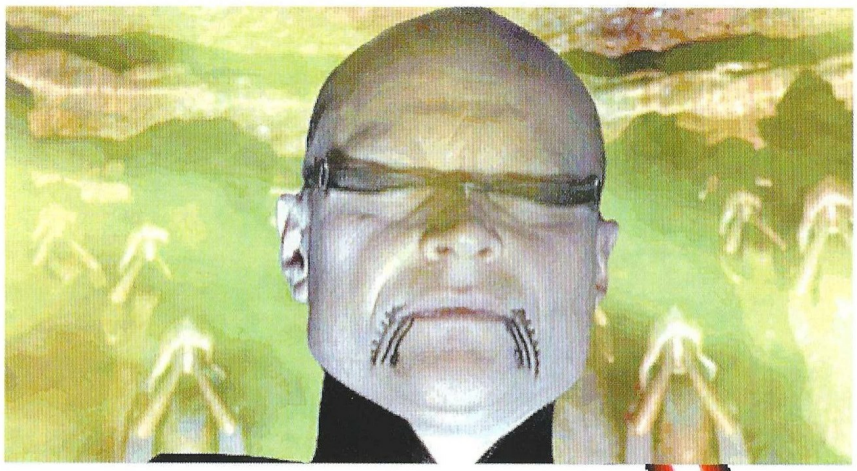
Durante sus peripecias, Kyle tendrá que enfrentarse con los siete Jedis Oscuros, unos temibles personajes con personalidad propia que emplean diferentes técnicas de combate. Con cada uno de ellos habrá que librar un duelo singular, a excepción de Pic y Gorc, que luchan juntos. Aunque no sean preci-







Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA PCI, CD-ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido, Windows 95
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: LucasArts
Distribuidor: Erbe

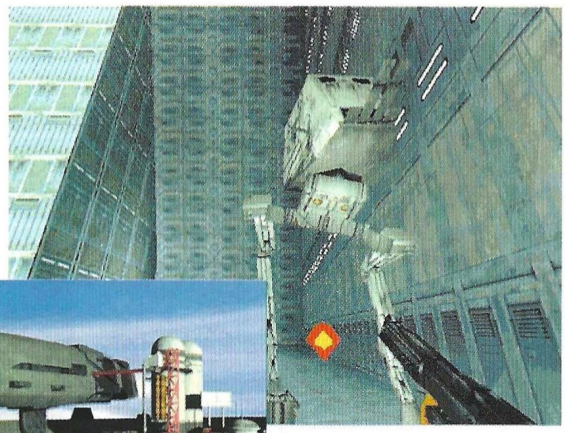


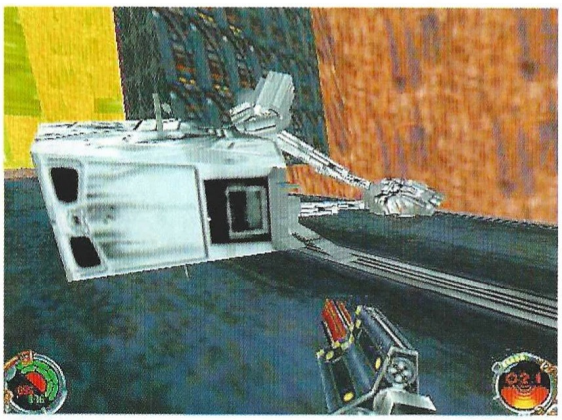
Jedi Knight ofrece una fastuosa reproducción del universo de Star Wars: ciudades, túneles, estaciones espaciales...

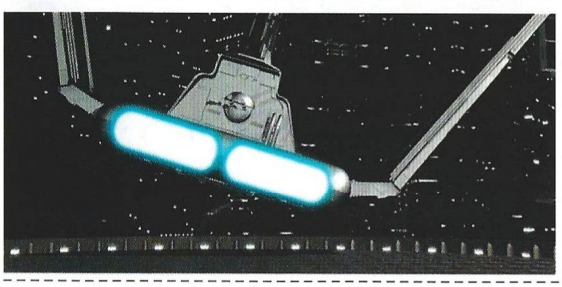
samente la parte más difícil del juego, estos duelos serán todo un reto para el jugador, ya que se verá obligado a emplear el sable láser o espada de luz para luchar. Este arma se comporta como una espada, lo que marca una gran diferencia con respecto a las demás. Sin embargo tiene también sus ventajas, ya que es capaz de parar disparos, y llegado un cierto nivel de destreza, lo hará automáticamente.

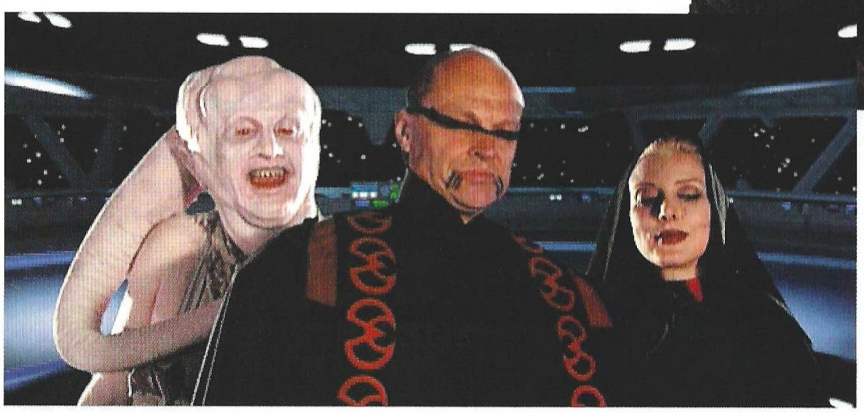
Tácticas de ataque

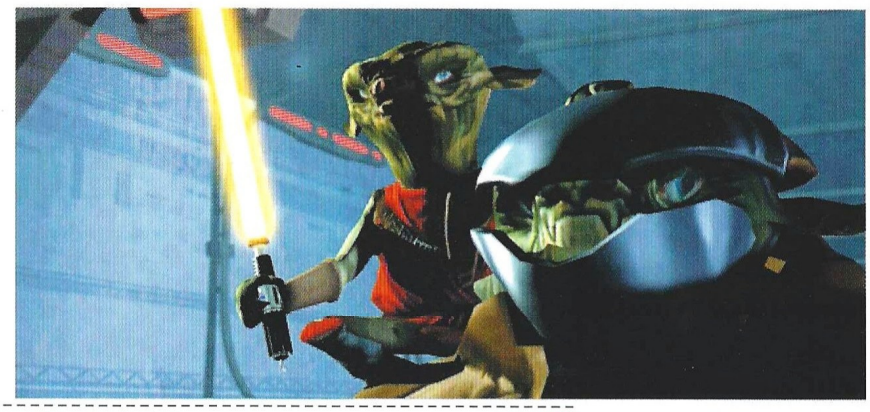
Las otras nueve armas son muy variadas, desde los puños de Kyle a cargas con detonación retardada pasando por pistolas, rifles y hasta una ballesta. Esta variedad permite crear pequeñas estrategias y divertimentos, así como realizar acciones especiales. Con el sable láser se pueden cortar algunas rejillas de los conductos de ventilación, mientras que una buena carga eliminará un muro

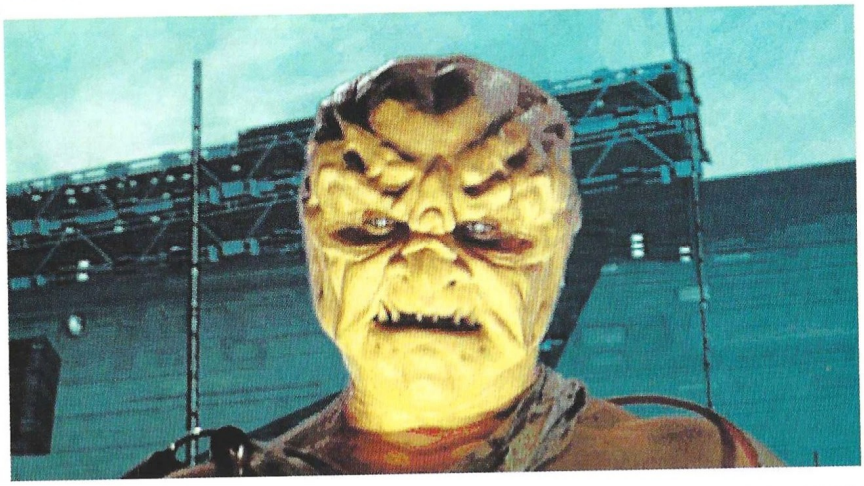




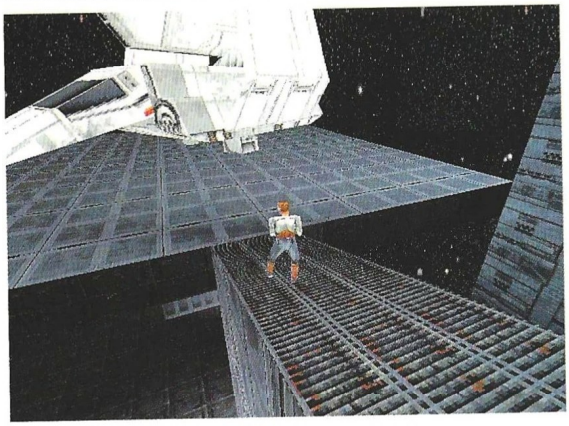


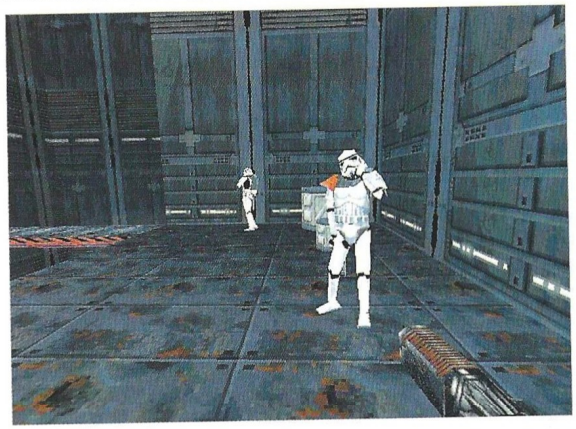






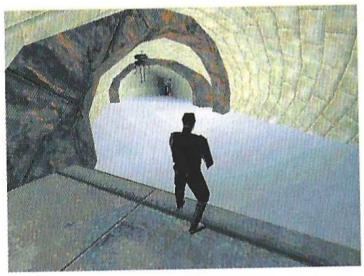
Todos los enemigos poseen una inteligencia artificial muy desarrollada, muy diferente a la que muestran otros juegos





de roca sin ningún tipo de problema. Si en un determinado punto de una base Imperial hay un contingente de soldados, es perfectamente posible lanzar una carga explosiva para llamar su atención y poder de esa forma atacar desde otro punto.

Aún así hay que tener cuidado, ya que todos los enemigos poseen una formidable inteligencia artificial que les hace comportarse de un modo muy diferente al que suelen hacerlo los enemigos de otros juegos. La mayoría intentará conservar su vida, y también obtener posiciones ventajosas de ataque. Así, si Kyle sorprende a dos soldados imperiales en un corredor, ambos intentarán esconderse donde puedan para lanzar ataques espaciados y a ser posible sincronizados, de forma que el jugador se vea obligado a emplear algún tipo de táctica para acabar con ellos. Corriendo y disparando sin parar no se llega muy lejos en Jedi Knight, sobre todo porque existe la munición y se termina.



El truco es...

Una vez hayas empezado un nivel, pulsa T para teclear el código deseado, y después ENTER para que sea efectivo (debes teclearlos en minúsculas, y si hay parámetros on/off, teclea sólo uno de ellos):

jediwannabe on/off
activa (on) o desactiva (off) el modo dios

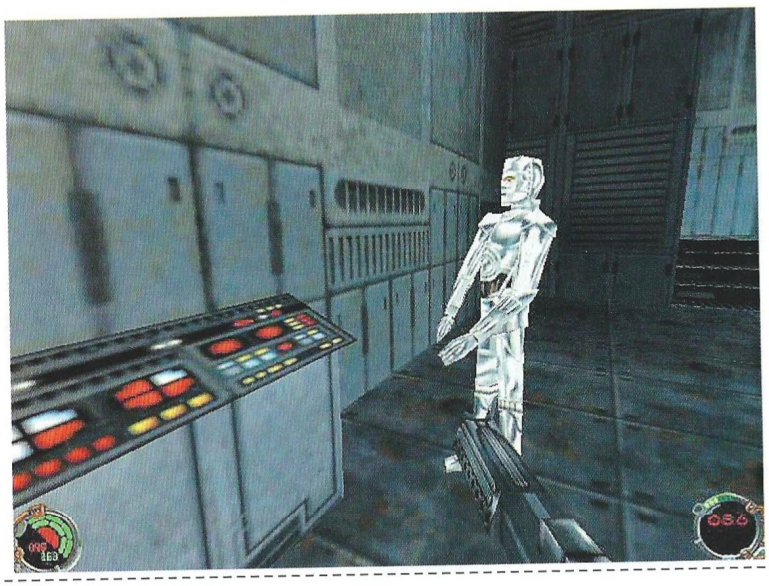
red5
todas las armas

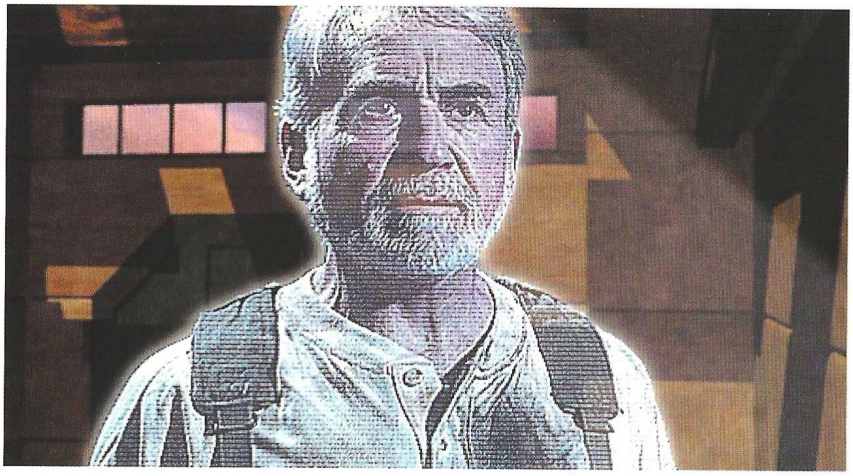
wamprat
todos los objetos

thereisnotry
terminar el nivel

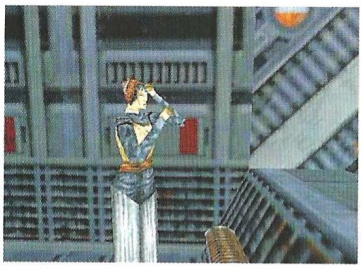
bactame
recuperar salud

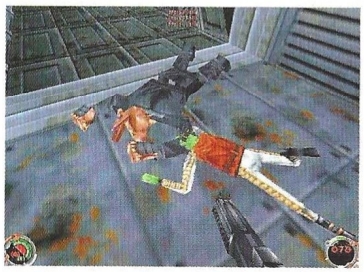
yodajammies
Fuerza y energía al máximo

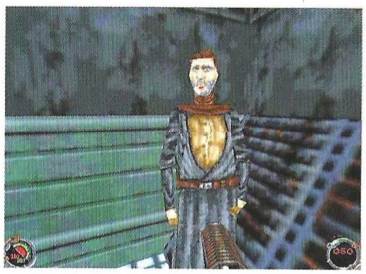




Jedi Knight transmite la sensación de estar viviendo toda una aventura espacial con los encantos inherentes de Star Wars





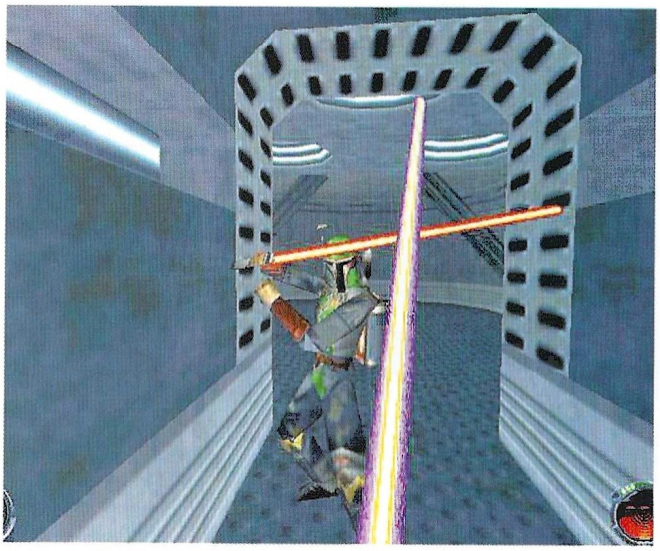


Algunos enemigos además son más sensibles que otros a determinadas armas, haciéndose necesaria una cuidadosa observación para saber qué emplear en uno u otro momento cuando se dispone de un variado arsenal y se puede elegir con qué atacar.

Escenarios vivos

Los objetivos de las más de veinte misiones son bastante variados, y gracias a que transcurren en lugares diferentes, el dinamismo se acentúa bastante. Desde la casa familiar de los Katarn a una nave en caída libre de la que hay que escapar, o el misterioso Valle Jedi, las condiciones de movimiento varían enormemente, así como la gravedad y circunstancias especiales como puedan ser agua, campos antigravedad, o chorros de energía que pueden arrastrar al enemigo o a Kyle hacia una muerte segura. En otros lugares, como conductos de ventilación o ríos, las corrientes pueden ser todo un problema para avanzar adecuadamente en la dirección deseada.

La confluencia de todo lo anterior en Jedi Knight, hace de éste un gran juego que evidentemente gana muchos puntos por su lograda ambientación en el universo de Star Wars. Al jugarlo, la sensación de que todo es nuevo es casi constante, encontrando siempre sorpresas, lugares diferentes y adquiriendo habilidades



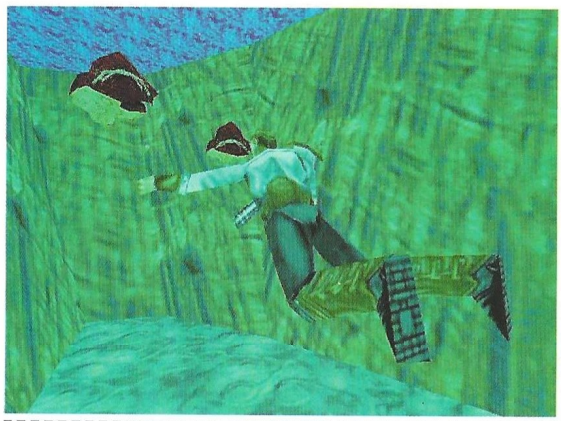
Jedi que cambiarán de forma radical la forma de jugar. A pesar de que se trate fundamentalmente de un título de acción, gracias a la maravillosa atmósfera en que se desarrolla y al argumento desarrollado en las animaciones, Jedi Knight transmite la sensación de estar viviendo toda una aventura espacial en la que inevitablemente existen de alguna forma ciertos encantos inherentes al universo de Star Wars. No nos equivocamos hace unos meses al calificar este juego como uno de los que marcarían la "era post-Quake".

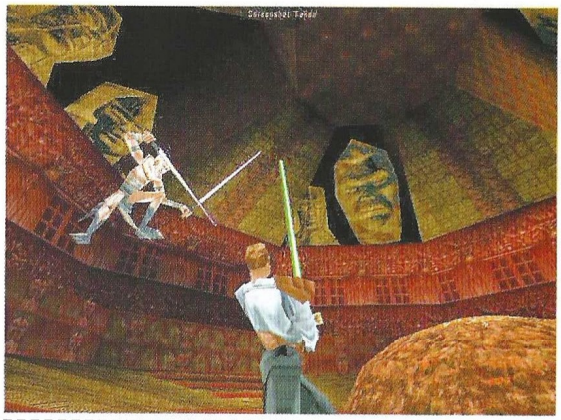
Calificación

Jedi Knight

Pros: Jedi Knight reúne los elementos más importantes que debe poseer todo juego para considerarse como tal: jugabilidad, diversión y atractivo. No le falta de nada, y proporciona una buena cantidad de horas de juego para un jugador. En multijugador, las armas especiales y los poderes de la Fuerza realzan la diversión.

Contras: Los rostros de los personajes, aún con tarjeta 3Dfx, son bastante pobres. En los CD-Rom lentos (de doble o cuádruple), la carga de los niveles se puede eternizar. La primera persona resulta a veces desconcertante, y la tercera ralentiza el juego en máquinas lentas.





Lara que estás en los cielos

Tomb Raider 2
Dagger of Xian

La heroína de heroínas vuelve al ataque con un montón de novedades, más voluptuosa que el año pasado, e incluso con nuevos modelos en su vestuario. ¿Se ajusta Tomb Raider 2 a lo que se espera de él?

Está claro que la vida de la señorita Croft consiste en buscar antiguos artefactos de poder. Después de enfrentarse a la malvada Nala por el Scion, ahora recorrerá medio mundo persiguiendo dos de los tres pedazos de una mítica daga que concederá el poder del dragón a quien se atraviese el corazón con ella. Su tarea no será fácil por muchos motivos, pero el principal es que hay más gente buscando lo mismo que ella.

La nueva entrega de Tomb Raider posee muchas virtudes entre las que destaca un diseño impecable de los niveles, con secciones de auténtica locura debido a una alta concentración de trampas por "píxel cuadrado" que es necesario sortear a la mayor velocidad posible y sin detenerse un solo instante. Cuchillas, hachas con movimiento de péndulo, rocas a lo Indiana Jones, suelos que se desintegran, lanzallamas, y varias toneladas más de maquiavélicos ingenios dignos de la retorcida mente de Torquemada, pueblan galerías enteras.

Contradicciones

Para sorpresa de propios y ajenos, una de las grandes promesas del juego queda cumplida sólo a medias: hay una buena cantidad de escenarios tanto exteriores como interiores, con lujosos decorados en Venecia, impresionantes laberintos en la base submarina, y algunas otras agradables novedades reservadas para quien sea capaz de superar los primeros niveles.

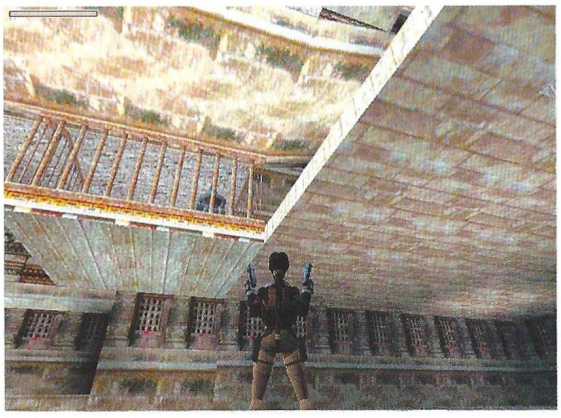
Sin embargo, el nivel visual de otros escenarios, como el de la Gran Muralla –primer nivel del juego– deja atónito a cualquiera por su increíble fealdad en cualquier resolución y se utilice o no tarjeta 3Dfx. Las texturas empleadas para la roca en este nivel no hacen sino confundir al jugador, y por algún extraño motivo, se produce una deceleración generalizada en todo el nivel, cosa que también sucede más adelante.

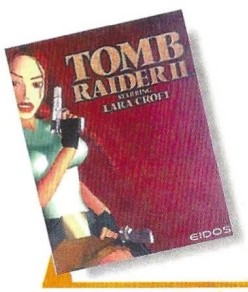
Estos picos de velocidad y malos gráficos se repiten en contadas ocasiones, pero su existencia resulta bastante enigmática. Además, tal y como ya sucediera en su predecesor, Tomb Raider 2 sigue teniendo fallos de "clipping", o lo que es lo mismo, los gráficos de Lara y el escenario se montan o hacen transparentes a veces. Nadie es perfecto en este punto, ya que no hemos visto ningún juego 3D en tercera persona en el que esto no ocurriera, pero también es cierto que de un año a esta parte, podría haberse solucionado algo.

De película de Bond

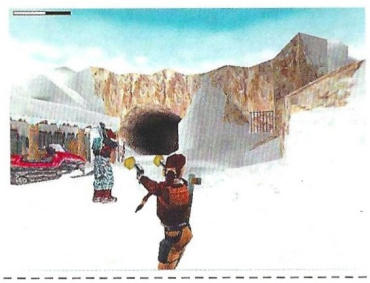
Una de las novedades más destacables es el uso de vehículos en diversos puntos del juego: una lancha, un jeep, una moto de nieve,... Lara demostrará que no hay motor que se le resista y se verá obligada a recorrer largas distancias a bordo de cualquiera de ellos. El uso que se les quiera dar puede producir situaciones espectaculares y a la vez insospechadas: por ejemplo, en Venecia, se puede subir por una rampa con la lancha, romper la ventana de un puente que une dos edificios, cruzar el pasillo volando, romper la siguiente ventana, y caer en un nuevo canal.

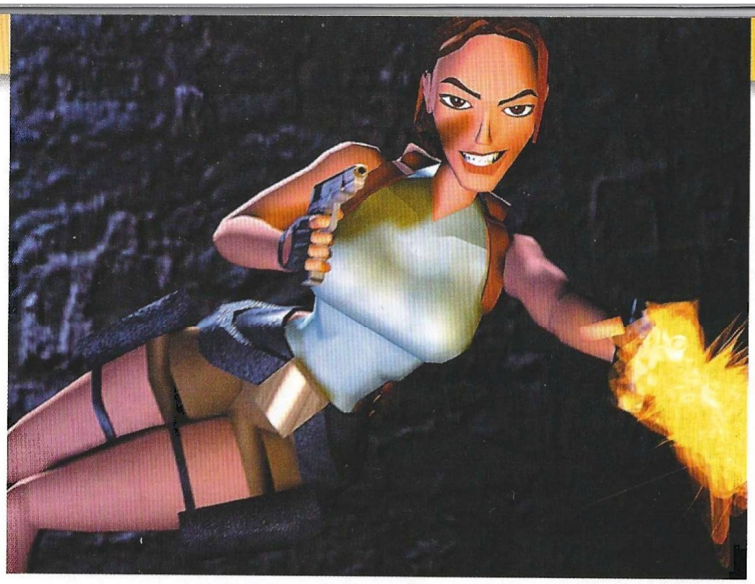
Evidentemente esto suma atractivo al juego, al igual que las nuevas armas como el lanzagranadas o el rifle de arpones para las secuencias submarinas plagadas de hambrientos tiburones azules. Con los enemigos se nota también





Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 90, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, disco duro
Nº de jugadores: 1
Editor: Core/EIDOS
Distribuidor: Proein





Una de las más destacables novedades es el uso de vehículos en diversos puntos del juego: un jeep, una lancha, una moto de nieve...

un importante avance a nivel de pautas de comportamiento, ya que demuestran algo más de inteligencia que en la primera parte, aunque por regla general tienden a lanzarse a por Lara en cuanto entra dentro de su campo de acción.

Sin embargo otros parecen ser mucho más inteligentes y aguardan a que la heroína se encuentre en una posición de debilidad para defenderse y atacan con toda su fuerza. Curiosamente, esto suele ocurrir con los perros más que con los humanos, lo que quizá sea una indirecta para ciertos individuos.

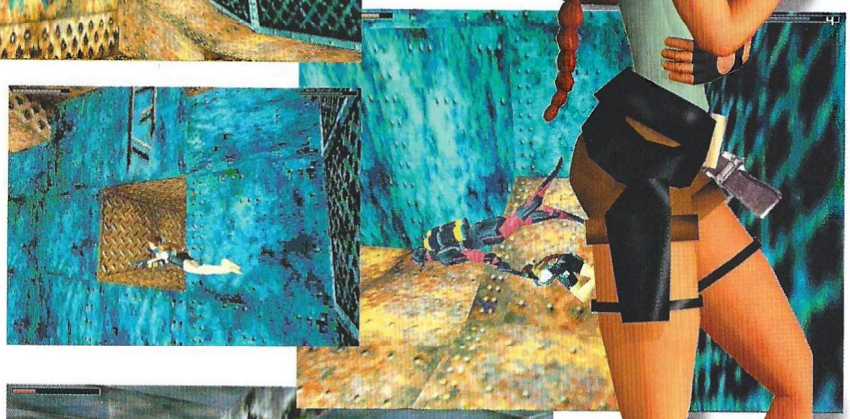
La cámara "picante"

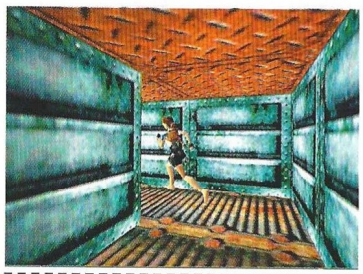
Uno de los aspectos que más controversia generará alrededor del juego es el sistema de cámaras, una auténtica locura que produce efectos similares a los que sufre el cuerpo tras bajar de la montaña rusa más salvaje y espeluznante. Además, el punto de mira de la cámara suele estar en las curvas de Lara en lugar de en el estrecho pasaje que pueda tener delante, aunque esté poblado de trampas y enemigos. Uno de los controles de juego permite al jugador manipular directamente la cámara para poder observar las inmediaciones de la protagonista, pero aún así, hubiera sido bastante más deseable que el foco se centrara en lo que ve Lara, y no en sus muy prominentes atributos.

Este curioso sistema de cámaras seguramente agrade a muchos, pero hace un flaco favor a la jugabilidad y tiende a producir confusión y desconcierto, induciendo al jugador a cometer errores de los que no suele tener culpa alguna.

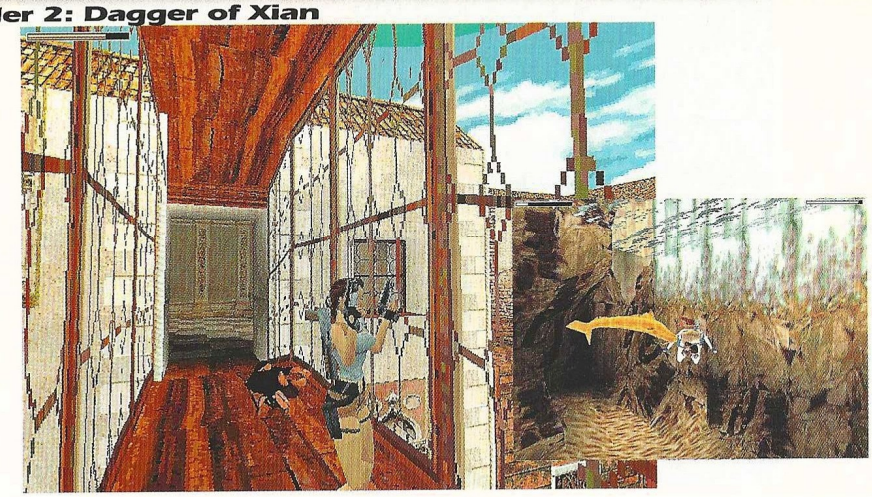
Amago de cine

Los "puzzles", al igual que en el anterior juego, se basan en pulsar palancas y botones en alguna parte para abrir algo en otra, aunque en ocasiones se activa a la par un contador de tiempo que al expirar, provoca el cierre de la puerta en cuestión obligando al jugador a retroceder importantes distancias. En otras zonas, es necesario pasar treinta minutos en una sala haciendo el mono para poder conseguir una llave, algo poco obvio si no se imagina uno que tanta plataforma y lámpara estarán para algo.

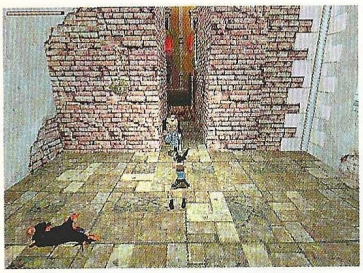


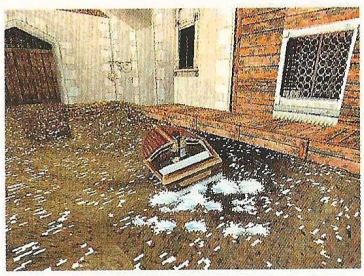


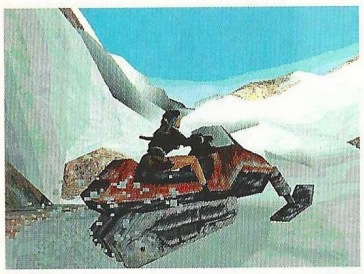
Tomb Raider 2: Dagger of Xian

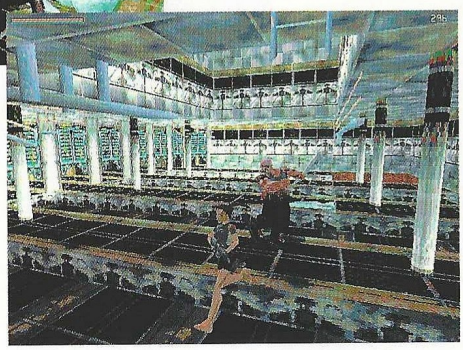


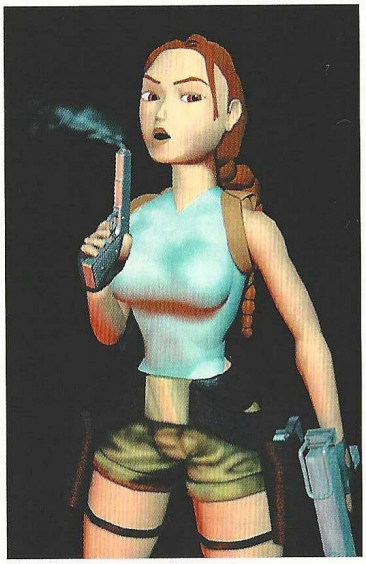
Los "puzzles", al igual que en el anterior juego, se basan en pulsar palancas y botones en alguna parte para abrir algo en otra











cidad y poco en aspecto gráfico general, aunque las texturas se ven seriamente afectadas a mejor por estas tecnologías. Sin embargo, el diseño de los escenarios es tan bueno que en realidad el aspecto visual no se ve demasiado mejorado por estos dispositivos, algo que habla muy a favor del juego.

En cualquier caso, y conscientes de que Tomb Raider 2 es uno de los pelotazos de estas Navidades, tanta expectativa que se ha creado alrededor del juego es en cierta forma desproporcionada, puesto que muchos de las supuestas mejoras están aún por hacer –quizá para la tercera parte– y algunas cosas han ido a peor. De forma paralela, se han incorporado algunas gratas novedades que mejoran notablemente atractivos y jugabilidad, aunque el equilibrio global se decanta más bien hacia los defectos que hacia las virtudes. El diseño en general es superior al de Tomb Raider, pero sin el aire de novedad que tuvo la primera entrega, la segunda posee flaquezas que se creían superadas. Sin duda los abundantes incondicionales de Lara Croft serán ciegos a todo esto y verán en este juego el mejor de la temporada, valoración de la que nosotros nos distanciamos ligeramente por los motivos anteriormente expuestos.

Las animaciones, escasas en la primera entrega de la serie, son ahora más abundantes e ilustrativas, presentando pequeños retazos argumentales con la clara intención de aportar algo más a la historia y enriquecerla, tratando de crear una mal traída continuidad cinematográfica que no es tal debido a las bruscas interrupciones entre la acción y la secuencia no interactiva.

El soporte de tarjetas 3Dfx y procesadores de alta velocidad, hace que el juego gane en velo-

El truco es...

En numerosas zonas de juego podrás romper objetos diversos como cristales, para acceder a nuevas salas. También debes recordar que Lara puede empujar y arrastrar bloques, e incluso colgarse de lámparas y subir a ellas. Ambas cosas son especialmente importantes en Venecia.

Calificación

Tomb Raider 2: Dagger of Xian

Pros: El diseño de los niveles en Tomb Raider 2 es muy superior al del primero, y se nota el cuidado que se ha puesto en ellos, aunque en ocasiones la dificultad sea excesiva.
Contras: El sistema de cámaras es impresentable. Las texturas que llenan algunas zonas de forma totalmente barroca, producen confusión y mareos. Hay picos de velocidad y errores de "clipping".

Computer Gaming World

FÚTBOL PRO 97-98

PROEIN SOFTWARE

CONCURSO

Si quieres disfrutar en plenitud de toda la intensidad del fútbol nada mejor que Fútbol Pro, la oferta más completa que hoy por hoy se puede encontrar dentro de los juegos de ordenador dedicados al deporte rey. Por primera vez un sólo programa reune tres modos de juego diferentes (liga On-line, manager y juego arcade) para que podamos disfrutar de todos y cada uno de los multiples aspectos del fútbol: desde jugar un partido a entrenar y gestionar un equipo, pasando por participar a través de Internet o Infovía en apasionantes ligas On-line.

Ahora Proein, su distribuidora, y Computer Gaming World, te ofrecemos la posibilidad de conseguir una fantastica tarjeta 3D contestando acertadamente a estas tres preguntas relativas a Fútbol Pro.

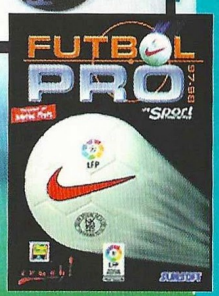
1.- ¿Qué conocido locutor televisivo presenta con su privilegiada voz los partidos en Fútbol Pro?

2.- ¿Cuántas personas pueden participar en una liga On-line?

3.- ¿Se puede utilizar una tarjeta 3Dfx con Fútbol Pro?

Premio:

1 TARJETA 3Dfx "MAXIGAMER"



Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuestas:

1. .....
2. ..... 3. .....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

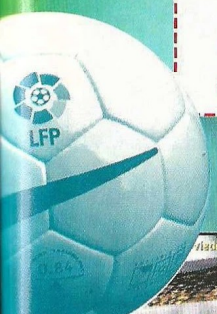
COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Fútbol Pro")

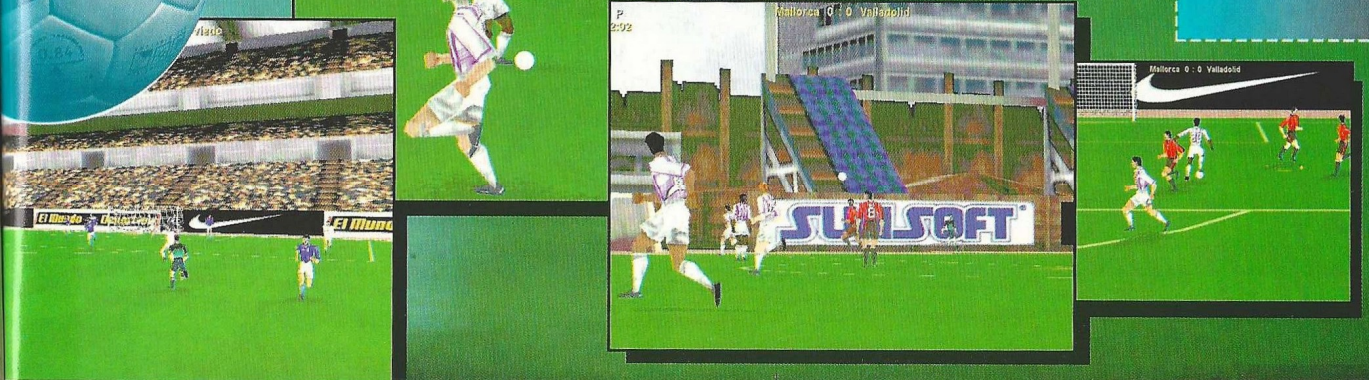
2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las 3 preguntas que formulamos, se procederá a escoger 1, que conseguirá la tarjeta 3Dfx MaxiGamer. Este premio no será canjeable, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 17 de Febrero de 1998, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 14 de Febrero de 1998.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 17 de Febrero de 1998, publicándose el resultado en el número 28, correspondiente a Marzo de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.





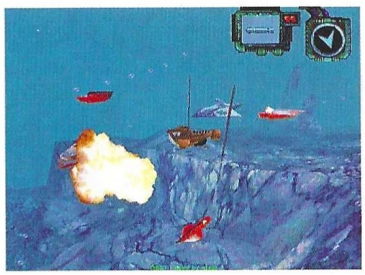
Abismos submarinos

Sub Culture

Pocos juegos se atrevieron en el pasado a adoptar un diseño similar al de Sub Culture, y quizá no tuvieron demasiado éxito ante la escasa preparación del consumidor para asumir el reto. Ahora parece que ha llegado el momento de adentrarse en un terreno sumamente atractivo para el jugador de aventuras y acción.

La filosofía de Sub Culture viene a ser en cierta manera la misma que ostentaba Wing Commander IV: un mercenario acepta o rechaza misiones de distintas facciones que intervienen en un conflicto para obtener el máximo beneficio personal involucrándose lo mínimo posible en los asuntos de sus clientes.

Sin embargo, en el caso que nos ocupa el asunto no posee las proporciones épicas de que intentaba hacer gala el juego de Origin, y tampoco transcurre en el espacio, sino bajo el mar. En Sub Culture es todo más mundano, banal y materialista. En todas las colonias submarinas hay una serie de bienes más o menos preciados cuya cotización funciona de forma similar a la bolsa. En cada punto hay necesidad o escasez de algo, y obviamente es entonces cuando se puede sacar el mejor precio posible al mismo tiempo que se adquieren mercancías para comerciar con otras bases.

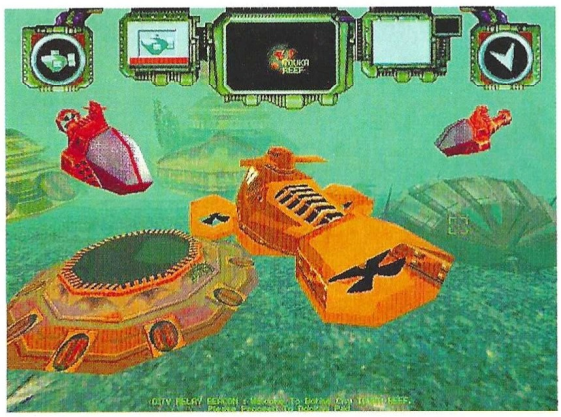


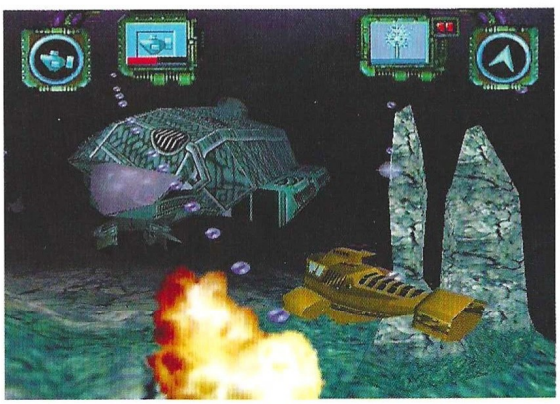
El bien más preciado de todos es el Thorium, un mineral que se suele encontrar cristalizado en las profundidades y que es necesario despedazar para su transporte. Este cristal en bruto no vale demasiado, pero procesado en una refinería puede multiplicar su precio hasta veinte veces o más, siendo en estos lugares donde se obtiene el mejor pago por él.

Vida bajo el mar

No todo en Sub Culture es comprar y vender recorriendo grandes distancias bajo el agua. Hay una serie de elementos adicionales que añaden complejidad y dificultades varias, como por ejemplo los peces abisales, los piratas y las minas. El jugador podrá sufrir diferentes ataques en función de con quién o qué se encuentre, la carga que transporte, la zona que recorra, e incluso sus relaciones con las diferentes facciones enfrentadas en el conflicto por el control del mundo submarino.

En manos del jugador estará aceptar o no determinadas misiones, aunque es necesario jugarlas casi todas, pero el objetivo de las mismas no será siempre comprar algo y llevarlo a un determinado lugar, cosa que es de agradecer. Por ejemplo, se puede recibir el encargo de rescatar a unos prisioneros políticos antes de que el transporte que los lleva a la prisión de Aquaraz llegue a su destino.

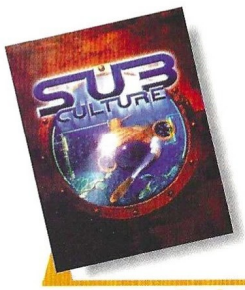




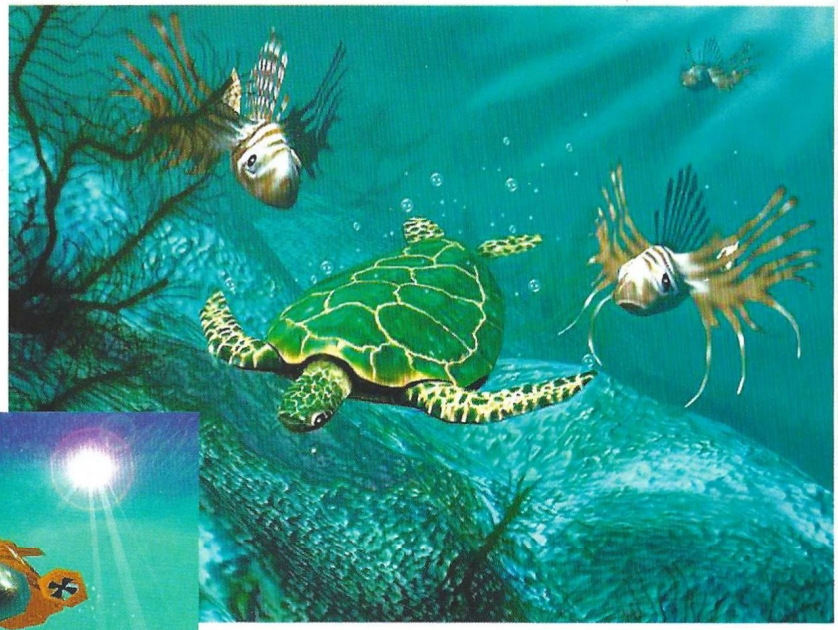
No tan diferente

El mundo submarino 3D de Sub Culture es precioso, todo un logro virtual que alcanza su máximo exponente con una tarjeta 3Dfx. A diferencia de otros, sin la aceleración hardware, este juego ofrece un buen aspecto visual, pero no cabe duda que con uno de estos dispositivos el nivel gráfico se ve potenciado hasta límites insospechados, con unos juegos de luces, una iluminación dinámica y unos efectos visuales auténticamente impactantes.

Las criaturas, las naves, las bases, las plantas, todos los elementos que forman parte de los escenarios tienen un detalle impresionante, y la visibilidad está tratada de una manera totalmente fiel a la realidad a excepción de la vista más inmediata al jugador, una



Precio: 8.995
Requerimientos: Pentium 90, 16MB de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, disco duro, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Criterion Studios
Distribuidor: Ubi soft



pequeña licencia artística que permite recrear una atmósfera muy peculiar apoyada por el mantenimiento de ciclos nocturnos y diurnos que afectan obviamente a la visibilidad, y una simulación del movimiento del submarino bastante fidedigna dentro de lo que cabe, sin llegar a los extremos de un Aces of the Deep o cualquier producto exclusivo de simulación.

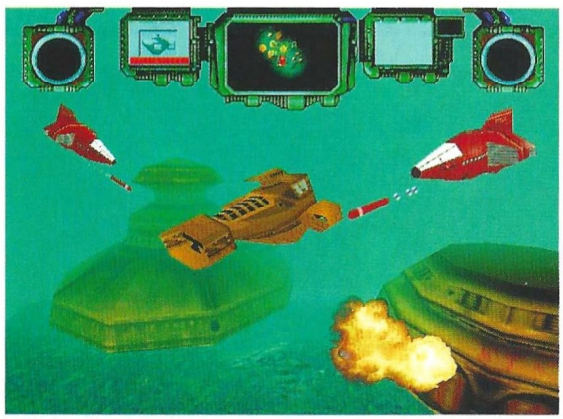
Nuevas sensaciones

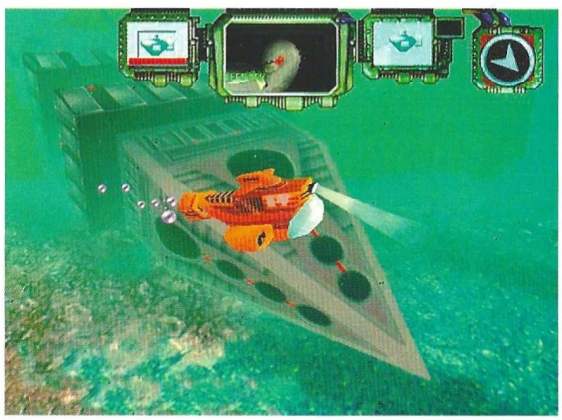
Además, los escenarios no se limitan a ser un amasijo de rocas, arena y elementos desperdigados al azar, sino que siguen una cierta lógica y contienen misteriosos y fantásticos lugares que explorar, como estrechas cavernas, fosas abisales y muchas otras zonas que despiertan la imaginación de cualquiera, obteniendo así el conjunto una personalidad propia que transmite al jugador sensaciones como satisfacción por el logro conseguido, algo de temor ante lo desconocido, y una cautela poco habitual en un juego de ordenador.

Aunque la primera vez que tuvimos oportunidad de ver algo de este juego no nos causó muy buena impresión por ser diferente y algo extraño en aquellos momentos, el resultado final es plenamente satisfactorio e interesante, y sobre todo una importante novedad y variación con respecto a las decenas de juegos casi clónicos que están saliendo sin parar. La combinación de acción y aventura mantiene una proporción ideal.

Sub Culture, sin ser uno de esos juegos que apelan a las masas, es una muy buena producción. Además, está traducido al castellano, lo que elimina el sempiterno obstáculo del idioma. Es sencillo de manejar, fácil de entender y muy atractivo, provocando en el jugador un constante afán de superación que pocos títulos consiguen hacer aflorar.

El mundo submarino 3D de Sub Culture es precioso, todo un logro virtual que alcanza su máximo exponente con una tarjeta 3Dfx





El truco es...

Vende los cristales de Thorium en la refinería, y nunca en otro sitio, ya que el precio es mucho mejor en la planta de tratamiento que en las bases. Salva cada vez que atraques en una base.

Calificación

Sub Culture

Pros: Aunque no sea del todo original, el lanzamiento de este juego en este preciso momento es todo un respiro entre tanto juego parecido y repleto de sangre y tripas, voluptuosas curvas y estrategia en tiempo real.
Contras: Las voces están en inglés. El mapa es algo pequeño, y llega un momento en que los desplazamientos de un lugar a otro son demasiado mecánicos. Sólo se puede salvar cuando el submarino atraca en una base.

Como los de antes

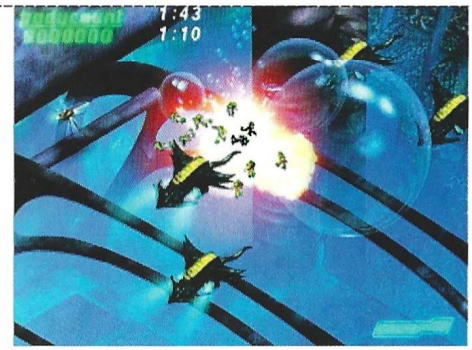
The Reap

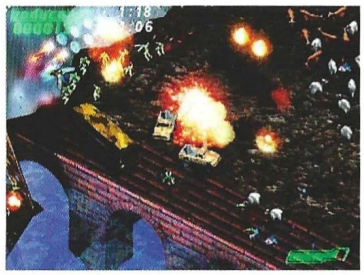
Los arcades clásicos, que iniciaron su andadura hace ya muchos años en máquinas recreativas, recuperan todo su esplendor en este magnífico título.

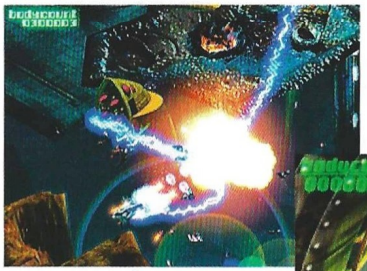
Precio: sin determinar
Requerimientos: Pentium, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Windows 95
Nº de jugadores: 1ó 2
Editor: Housemarque Games/Take Two
Distribuidor: Proein

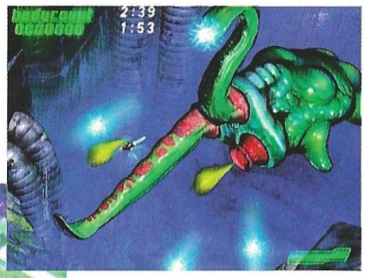
El eterno conflicto imaginario entre alienígenas y terrícolas sirve como pretexto para sentar las bases de este "mata-marcianos" que sorprende por su gran calidad y hasta por su misma existencia, en un momento en que los juegos de PC son cada vez más complejos y emplean tecnologías difíciles de mantener.

Al estilo más clásico, The Reap está estructurado en niveles agrupados de tres en tres. Cada final tiene el típico monstruo poderoso y muy resistente, y aunque es posible jugar cualquiera de los tres niveles de un grupo en todo momento –en el modo cazarrecompensas, pues en el arcade hay que ir de uno en uno–, es necesario terminarlos todos antes de poder pasar al siguiente. Cada uno de los grupos tiene asignado un "password" propio que permite cargarlo si se sale del programa.









A diferencia de la inmensa mayoría de los arcades clásicos a que hacíamos referencia, donde el desplazamiento de la pantalla era horizontal o vertical, en The Reap es diagonal, de forma que el campo de visión sea mucho mayor. Así hay tiempo para apreciar los fantásticos fondos y anticiparse a los ataques enemigos, aunque existe una posibilidad de movimiento lateral para poder ver algo más de pantalla.

Los gráficos están montados en capas, algunas de las cuales poseen animación. Esto ayuda a crear profundidad en los escenarios y acentúa la ambientación. Los enemigos ofrecen un magnífico aspecto visual, y su animación es perfecta. Para adaptarse a todas las velocidades de Pentium y todo tipo de tarjetas gráficas, al arrancar el juego aparece un menú donde se pueden seleccionar numerosos modos gráficos y resoluciones.

The Reap es si se quiere un gran "remake" de arcade con todos los ingredientes inherentes al género, como múltiples armas con actualizaciones, "power-ups", escudos, y un alto nivel de jugabilidad. Por su fácil manejo y la velocidad de la acción, crea adicción rápidamente, y mantiene al jugador enganchado hasta el final.

El truco es...

Nunca te quedes arrinconado en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Los submarinos amarillos siempre vuelven por detrás para atacarte hasta que los destruyas, al igual que ocurre con las burbujas. Las armas más espectaculares, como el rayo eléctrico, no son siempre las más potentes.

Calificación

The Reap

Pros: The Reap no tiene defectos a nivel técnico. La historia del juego se presenta con unas animaciones muy cuidadas. Es muy fácil dejarse atrapar por la adicción a las descargas de adrenalina y el afán de superación.
Contras: A veces hay demasiados elementos en pantalla y resulta bastante difícil discernir entre enemigos y "power-ups".

ESTO ES SÓLO UNA MUESTRA DE LO QUE TE OFRECE EL MONSTRUO ...IMAGÍNATE EL RESTO!

Open Multimedia

Se advierte que la lista de precios está sujeta a posibles variaciones.

Arcade Acción

Jedi Knight — 7800

Tomb Raider II — CONSULTAR

Quake II — 6800

Shadows of the Empire — CONSULTAR

Rol Aventura

Betrayal in Antara — 4990

Birth Right — 5250

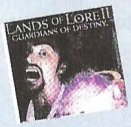
Diablo — 7600

Broken Sword II — 6700

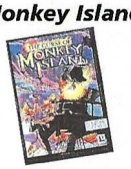
Rol Aventura

Riven — 7450

Blade Runner — 7750



Lands of Lore II — 7750

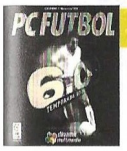


The Curse of Monkey Island — 6990

OFERTA FLIGHT SIMULATOR 98

8000 pts. presentando este anuncio al realizar la compra

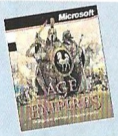
SÓLO EN OPEN MULTIMEDIA



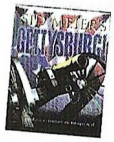
OFERTA PC FÚTBOL 6.0

¡Resérvalo ya! Sólo tienes que dejar 500 pts. a cuenta por la reserva y te regalaremos una magnífica PELOTA DE RUGBY.

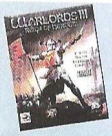
Estrategia



Age of Empires — 6990



Gettysburg — 7750



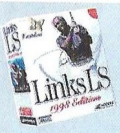
Warlords III — 5500

Outpost II — 6750

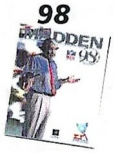
Deportes

FIFA 98 — 5750

NBA Live 98 — 5750



Links LS 98 — 9700



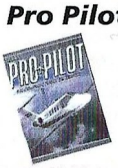
Madden 98 — 5750

Simulación

F1 Racing Simulator — 7500

Screamer Rally — 3750

Sabre Ace — 6750



Sierra Pro Pilot — 6750

ADEMÁS...

Arcade/Acción

Hexen II	7450
Legacy Of Kain	6990
Quake	2990
MDK	4990
Extreme Assault	5600
Rayman Designer	3500
Agent Armstrong	6250
Blood	6990
Men In Black	6750
Lomax	5750

Rol/Aventura

Dark Earth	7750
Hollywood Monsters	2750
The Last Express	7450
Atlantis	6990
Ecstatica II	6450
Little Big Adventure II	6450
Dreams	

Estrategia

Theme Hospital	6450
Civilization II	7990
Warcraft II	6900
Expansion Set (Warcraft II)	2990
Dungeon Keeper	6450
Total Anihilation	6450
Constructor	6700
Beasts & Bumpkins	6450
Heroes Of M. & Magic II	7450
The Tone Rebellion	5500
Caesar II	2990

Deporte/Simulación

Carmageddon	6450
Futbol Pro LPF	2990
Kiko World Football 98	4990
Formula 1(aceleradora 3D)	7450
Joint Strike Fighter	7450
Screamer Rally	3750
Sega Rally Championship	7800
688 (i) Hunter Killer	7500
If-22 Raptor	7750
Comanche	7450
Kick Off 98	2750
Sega WorldWide Soccer	7450

Precios con IVA incluido. Envíos a toda España. Para pedidos llamar al (93) 457 82 75

OPEN MULTIMEDIA C/Valencia 395 BARCELONA Tel. (93) 457 82 75 E-mail: open@openmultimedia.com

Dentro de tu mente

Resident Evil

Tras la difícil decisión de lanzar finalmente este juego exclusivamente para tarjetas 3D, por fin llega al PC desde la consola uno de los títulos de acción más terroríficos y sangrientos que has visto nunca.

Un escondido laboratorio que investiga en el campo de la "biotecnología", sufre una serie de sangrientos ataques que preocupan al gobierno. Algún alto mandamás ha decidido que un equipo de soldados profesionales se desplace hasta allí para averiguar lo ocurrido y terminar si es posible con la amenaza. Al llegar al lugar, las comunicaciones del equipo de interrumpen y los tres miembros que permanecen juntos se ven obligados a separarse para tratar de encontrar a los demás.

Con pocas armas, y recogiendo cualquier cosa que sirva para defenderse de las horribles criaturas aparentemente inmortales que pueblan la mansión, los miembros del equipo deben recorrer salas y pasillos sinfín, desvelando misterios, desactivando trampas, y luchando constantemente por su supervivencia.

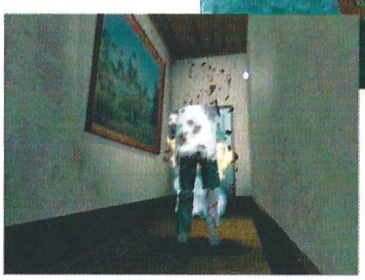
Inquietante

Nada más empezar a jugar a Resident Evil se tiene una desagradable sensación bastante indefinible pero fácilmente reconocible por cualquiera que se haya inquietado ante una buena película o novela de terror. La soledad de la mansión, la presencia de zombies y extrañas criaturas no muertas que atacan una y otra vez, que siempre se levantan para volver a la carga, crean una constante desazón que se torna sobresalto en determinados momentos del juego cuando los bien calculados sustos se producen, igual que en una película.

La exigencia de tarjetas 3D para poder disfrutar de esto está justificada ante la elevada calidad gráfica, de animación y desplazamiento de Resident Evil, que ostenta unos escenarios tridimensionales muy detallados, aunque se nota una cierta pérdida de resolución y definición por culpa de una más que probable conversión directa desde la consola, siempre inferior en gráficos al ordenador.

Rompiendo la tensión

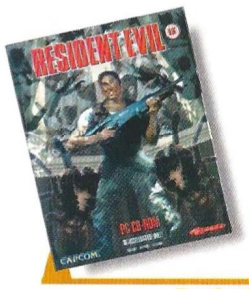
La banda sonora y los efectos de sonido realzan esa sensación de inquietud a la que aludíamos antes, una continuidad que se ve rota sin embargo por culpa de las bruscas y deleznables transiciones de una zona a otra, consistentes en una puerta sobre fondo negro que marca los límites de zonas y la carga desde CD o disco duro de una nueva porción del mapa, destrozando el suspense y la tensión del momento, ya sea una huida o una persecución.



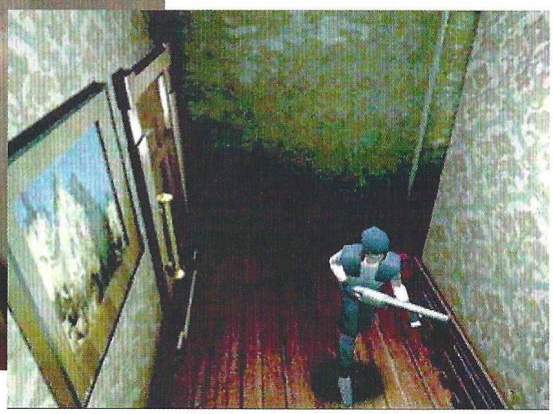
Otro de los defectos de la edición de PC, arrastrado innecesariamente desde la consola, es que no se puede salvar el juego en cualquier momento, sino que es necesario encontrar unas cintas de máquina de escribir y uno de estos artefactos, para poder guardar la partida, lo que obliga a repetir una y otra vez algunas zonas de elevada dificultad. Esto se ve empeorado porque sobre todo al principio, es imposible matar a los zombies, y la escasez de armas y precariedad del sistema de control cuando se lucha con arma blanca, eterniza el paso por determinados lugares.

Pequeños enigmas

Si bien la exploración es un factor fundamental en Resident Evil, no lo es menos el encontrar objetos clave y resolver algunos puzzles. Al menos esto no suele coincidir con la presencia de monstruos, factor que dificultaría aún más la de por sí difícil tarea de avanzar. Además, para poner aún más tra-



Precio: 5.500
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, tarjeta 3D, 100 MB de disco duro, tarjeta de sonido, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Capcom
Distribuidor: Virgin



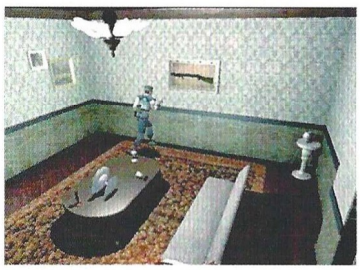
La soledad de la mansión, y la presencia de zombies y extrañas criaturas no muertas crean una constante desazón

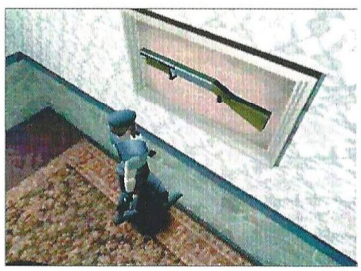
bas al jugador, el inventario está limitado al principio a seis objetos, lo que obliga a volver en varias ocasiones a determinados lugares para recoger munición y otros objetos.

Por todo ello, el nivel de dificultad es bastante elevado, aunque si se mira este hecho desde otro punto de vista puede ser incluso una virtud porque ofrezca un desafío mayor, y por tanto también una satisfacción mayor para el jugador al efectuar algún logro.

El sistema de lucha es bastante precario para tratarse de un juego en el que hay que pelear constantemente, y aunque sea perfectamente equiparable al de juegos de acción 3D como Quake donde simplemente se pulsa un botón de disparo, en el caso de Resident Evil decepciona un poco por ser un juego en tercera persona, lo que hacía esperar algo más de variedad sin llegar a la dimensión de los títulos de combate.

to dado se produzcan desilusiones y desencantos antes la pronunciada dificultad del juego. Aunque está bastante bien por jugabilidad y concepción, el diseño podría haber sido algo más cuidado en la edición de PC que





El truco es...

Desde la puerta azul que hay en el vestíbulo tendrás acceso a unas cintas de máquina de escribir. Encontrarás varias más en la propia máquina de escribir que hay junto a la barandilla de la escalinata principal. No las malgastes, ya que no hay demasiadas.

Defectos de consola

A pesar de todo, Resident Evil tiene un punto de atractivo que arrastra al jugador ante la pantalla una y otra vez, no siendo esto óbice para que en un momento dado se produzcan desilusiones y desencantos antes la pronunciada dificultad del juego. Aunque está bastante bien por jugabilidad y concepción, el diseño podría haber sido algo más cuidado en la edición de PC que en consola, ya que las prestaciones de la máquina lo permiten. Da la impresión de que para ahorrar esfuerzos se ha hecho prácticamente una conversión directa, cosa que como ya sabemos, en pocas ocasiones suele salir bien.

Con todo, los jugadores de acción encontrarán algo diferente en Resident Evil, no sólo a nivel gráfico y ambiental, elementos que ya marcan una importante distancia con otros juegos, sino porque el planteamiento de aventura de acción se mantiene firme en todo momento, coloreado por el terror casi cinematográfico que lanza al jugador a una vorágine permanente de sobresaltos y sangriento desagrado, apelando siempre al terror psicológico.

Calificación

Resident Evil

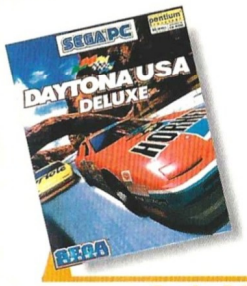
Pros: La recreación de una atmósfera inquietante y a veces opresiva, dando la sensación de que no hay salida ni escapatoria posible, es increíble, y se apoya sobre una ambientación gráfica y sonora muy sólida.

Contras: La edición de PC de Resident Evil ha arrastrado consigo todos los defectos de la consola por culpa de una conversión casi directa que resulta en graves atentados contra la continuidad de la acción y las carga emocional.

Vuelta a las andadas

Daytona USA
Deluxe Edition

Cuando la velocidad se une a los rápidos circuitos, a los nervios a flor de piel, y al comportamiento de los demás pilotos, se produce esa sensación: es como el anuncio de la más bárbara tormenta. ¿Un color para la luz? ¡Verde!



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 8 Mb de RAM, 50 Mb de disco duro, Windows '95, SVGA 256 colores, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Sega
Distribuidor: Sega

Uno de los máximos exponentes de la competición automovilística mundial son las carreras Nascar americanas. En ellas, los coches preparados arrebatan hasta con los dientes los segundos necesarios para alcanzar la victoria. No obstante, esta vez no será algo nuevo para ti, porque recién salido del conversor recreativa-PC, aparece esta edición de lujo de Daytona USA. Pero no debe confundirte el nombre. El juego no está mal, aunque supera por poco el aprobado. Desde luego ofrece variados y extensos circuitos: los cinco de siempre y uno más exclusivo para PC; tendrás ocho coches diferentes para elegir y podrás configurar sus características, además de usar tres perspectivas de conducción diferentes, melodías remasterizadas para su b.s.o. y una conexión a la red.

El problema es que aún habiendo sido mejorados sus gráficos con respecto a la versión anterior, no llegan a la altura actual a la que se encuentran otros competidores. Los coches no se manejan bien con teclado ni con el Force Feedback Pro, y los gráficos están faltos de calidad, exhibiendo de vez en cuando –sobre todo en los peores accidentes– errores en la arquitectura del programa, que aunque no afectan al juego, sí lo hacen a la calidad visual. En definitiva, a veces la gente no tiene en cuenta que los años no pasan en balde y que han de pasar unos cuantos para que una estrella de las recreativas llegue al PC, percibiéndose, por tanto, el obligado desfase temporal.

El truco es...

Cuando entres en una ruta cortada con una desviación paralela, pégate al lateral por donde se halle la abertura y un instante antes de llegar te separa para, inmediatamente, volver a juntarte y así salvar la desviación.

Calificación

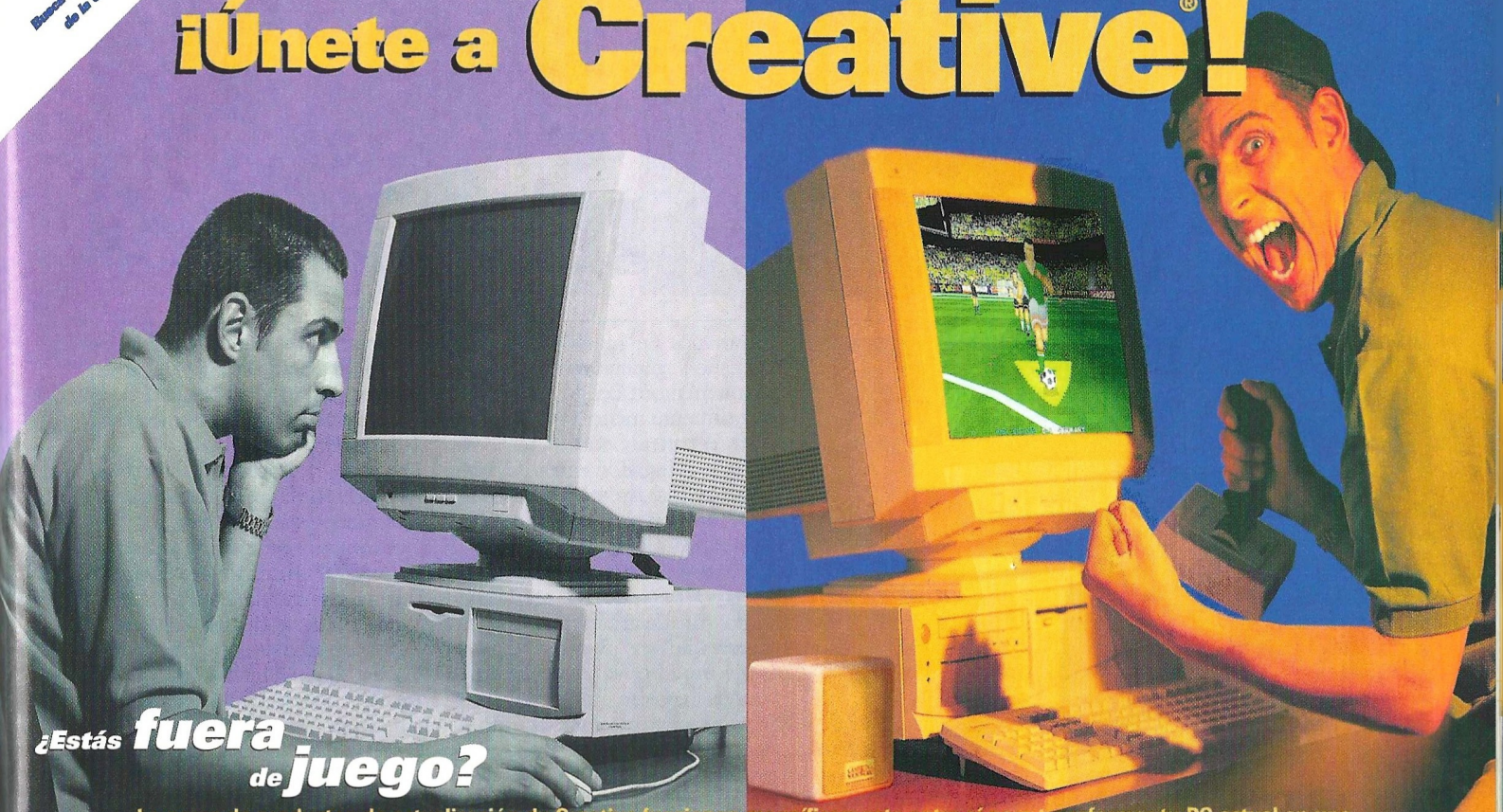
Daytona USA Deluxe Edition

Pros: Diversidad y extensión en los distintos circuitos, que brillan por su rapidez y peligrosidad.
Contras: El manejo de los coches no acaba de convencer del todo y los gráficos no son muy buenos para venir de una compañía con una ya consolidada tradición en el mundo del motor. La música es espantosa. No convence el conjunto Daytona – Force Feedback Pro, que es el último joystick interactivo de Microsoft.

Actualiza
tu tarjeta de sonido
y saca partido del cambio
Busca las bases de esta promoción en el interior de la caja de tu nueva tarjeta AWE64 Gold

¡Entra en acción!

¡Únete a Creative®!



¿Estás fuera de juego?

La gama de productos de actualización de Creative funcionan magníficamente entre sí para transformar tu PC actual en una experiencia de juegos sobrecogedora y apasionante, de forma fácil y asequible. ***Sonidos arrolladores. Gráficos deslumbrantes en alta velocidad. ¡Totalmente sorprendente! ¡Totalmente adictivo!***

Escucha el sonido más realista disponible hoy en dia con la tantas veces premiada ***Sound Blaster® AWE64® Gold***, gracias a las insuperables muestras SoundFont y la absorbente ***E-mu® 3D Positional Audio***.

Pon al alcance de tus manos y oídos, infinitos ejemplos de muestras personalizadas aprovechando los 4MB de memoria RAM en placa, ampliables hasta 28MB.
Esta impresionante tarjeta de sonido proporciona una increible calidad sonora con 64 voces simultáneas y una brillante calidad de Tabla de Ondas anteriormente disponible únicamente en caros productos profesionales de gama alta.

Disfruta al máximo con los juegos basados en vídeo intensivo con el ***Kit de Actualización PC-DVD Encore™ Dxr2***, que incluye una unidad DVD de segunda generación y de alto rendimiento. Entra en el apasionante mundo de los juegos en 3D con ***Graphics Blaster™ Exxtreme™***, la actualización de gráficos definitiva por su rendimiento, prestaciones y funciones disponibles. Rodéate del mejor sonido con ***SoundWorks™ CSW200™***, el sistema de altavoces de tres elementos.

Actualízate con Creative hoy mismo para disfrutar tanto de tus aplicaciones y títulos actuales como los futuros.
¡No te reconocerás ni a tí mismo ni a tu PC!

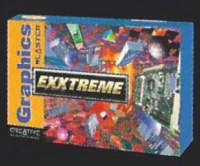
¡Y te lo decimos en serio!

Sound Blaster AWE64 Gold

Simplemente la mejor tarjeta de sonido disponible por prestaciones, precio y compatibilidad con más aplicaciones que cualquier otra tarjeta de sonido existente.

Kit Actualización PC-DVD Encore

Únete a la revolución de los juegos en DVD con esta tecnología avanzada a su tiempo.



Graphics Blaster Exxtreme

Obtén la misma calidad superior en rendimiento, realismo y definición de imagen a la que estás acostumbrado con nuestros productos de sonido, con esta solución de gráficos en 3D.

SoundWorks CSW200

Saca el máximo partido a tu AWE64 Gold con este sistema compacto de altavoces de alta calidad para PC compuesto por tres elementos.

Los complementos más avanzados para tu PC

© Copyright 1997. Creative Technology Ltd. Sound Blaster, Video Blaster y AWE64 son marcas comerciales registradas y SoundWorks, CSW200, Graphics Blaster y Blaster Exxtreme son marcas comerciales de Creative Technology Ltd. Todos los demás nombres de marcas y productos son marcas comerciales o registradas de sus respectivos propietarios. Todas las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso.

CREATIVE
CREATIVE LABS

Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com/europe/sp.html

Mayoristas autorizados: Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket.

Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 7.031 - 08080 Barcelona**

Nombre..... Apellidos.....

Dirección.....

Código Postal..... Población.....

COGAWO/JUEGO

Caza de brujos

Mageslayer

Los creadores de Hexen se han superado con un juego de acción que presenta la nueva perspectiva 3D y una impresionante aspecto visual gracias a las tarjetas 3Dfx.

Una terrible guerra en la que cinco clanes se enfrentaron a poderosos hechiceros, tuvo como resultado la aniquilación total de uno de los clanes tras más de un milenio de conflicto. La frágil paz que siguió a la destrucción de los hechiceros, se ha roto por culpa de la sed de venganza del único superviviente del Clan del Conocimiento, un inteligente ser que ha conseguido reunir un gran poder para destruir a quienes antaño fuesen sus aliados.

Seleccionando al más fuerte de cada grupo, los cuatro clanes restantes envían a sus campeones en busca de unas reliquias que pondrán fin al desastre desatado sobre el mundo, cuatro criaturas con poderes y habilidades bien diferentes cuya misión tendrá como fin último la destrucción del Lore Thane, antiguo señor del Clan del Conocimiento.

La paradoja 3D

Comienza a ser problemático analizar los juegos que tienen soporte para tarjetas 3Dfx, ya que el aspecto gráfico, las animaciones, la suavidad de desplazamiento, y muchos otros detalles relacionados con la velocidad y la calidad de lo que se ve en pantalla no tienen comparación posible entre una máquina con tarjeta 3Dfx y otra sin ella. En el caso de Mageslayer además, es casi como hablar de dos juegos completamente diferentes: uno con gráficos pixelados, carencias de velocidad y un sistema de control bastante precario; y otro con una calidad visual impresionante, efectos especiales y una resolución imposible de concebir con una tarjeta gráfica normal en un equipo medio.

Esto dificulta enormemente el tratamiento a seguir a la hora de calificar el juego, y por ello nos centraremos en jugabilidad y características generales, recalcando de antemano que los aspectos anteriormente mencionados influyen directamente sobre la impresión que el jugador tenga de Mageslayer y que realmente, la variación entre tener o no una tarjeta 3Dfx es como de la noche al día.

Perspectiva de moda

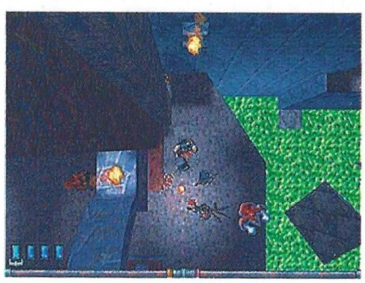
Como ya adelantáramos con la Preview de este juego, y el mes pasado en la Review de Machine Hunter, hay un nuevo entorno 3D que parece estar afianzándose poco a poco entre los desarrolladores de juegos. No sabríamos decir bien quién tuvo la idea primero, aunque existen ciertos antecedentes en los comienzos de esta industria con títulos como Gauntlet.

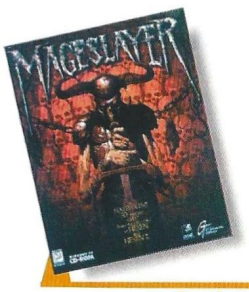
La vista de Mageslayer es superior, como si un pájaro contemplase la acción, lo que no implica necesariamente que el juego sea en 2D. La ventaja de este tipo de vista es que se puede observar un área mucho más amplia en pantalla, pero por el contrario se produce en ocasiones una ligera confusión de apreciación de alturas cuando en una misma porción de escenario hay varios niveles que en un alzado de planta se encontrarían a diferente altura.

Además, en el caso de Mageslayer la cámara es prácticamente fija, existiendo únicamente una opción para avanzar un poco la vista en la dirección en que mira el personaje. En Machine Hunter la cámara podía girar opcionalmente en la misma dirección que el personaje, lo que permitía obtener una visión mucho más clara de algunas zonas. Sin embargo, en el juego de Raven el diseño de los escenarios está tan logrado que se puede prescindir de la cámara móvil, puesto que normalmente el personaje permanece en el centro de la pantalla y da la impresión de que es el escenario el que se mueve, aunque sólo hasta cierto punto.

Movimiento convencional

Lo realmente desconcertante es el uso del sistema de movimiento normal de un juego 3D en conjunción con esta perspectiva, ya que al igual que en títulos como Hexen II o Quake, se gira a izquierda o derecha con los cursores respectivos, y se avanza o retrocede con los otros dos. Al tratarse de una vista de pájaro, en pasajes estrechos resulta difícil ajustar la trayectoria del persona-





Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, disco duro, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
Nº de jugadores: De 1 a 16
Editor: Raven/GTI
Distribuidor: New Software Center

En función del héroe elegido puede resultar más o menos fácil avanzar en el juego

je, y la cantidad de enemigos puede hacer aún más ardua la tarea, lo que suele desembocar inevitablemente en estrepitosas caídas a zonas de las que resulta a veces difícil salir. Otras opciones de movimiento crean también algo de confusión, ya que por ejemplo los saltos no se pueden calcular demasiado bien por culpa de la perspectiva.

En cambio, la posibilidad de girar en círculos sin necesidad de desplazar al personaje resulta toda una ventaja a la hora de luchar, ya que al estar rodeado de enemigos es muy fácil crear una especie de torbellino de golpes para dar mamporros a diestro y siniestro.

El truco es...

No te preocupes cuando te quedes sin energía, en la mayoría de los casos es más efectiva el arma de por sí que la magia. Empieza a jugar con el enano, es el personaje más fácil. Salva tan a menudo como puedas, y al enfrentarte a hordas de enemigos intenta encerrarte contra una pared para que al menos no te ataquen por todos lados.

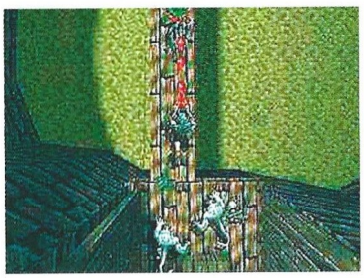
De héroe a campeón

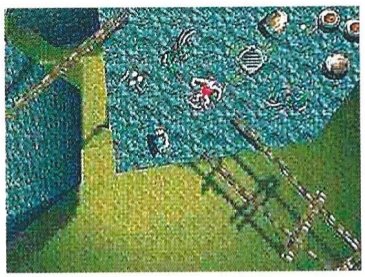
Mageslayer no es muy distinto de Diablo en cuanto a la dificultad de jugar con uno u otro personaje. En función del héroe elegido, puede resultar más o menos fácil avanzar en el juego, sobre todo por el tipo de armas que posee cada uno. La cantidad media de enemigos suele ser bastante elevada, y no es lo mismo contar con un arma de combate cuerpo a cuerpo que con otra arrojadiza.

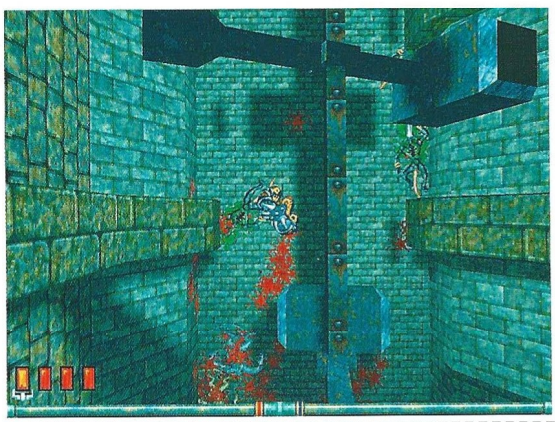
Esto, además de ser fácilmente contrastable en el modo de un jugador, se hace mucho más obvio en multijugador cuando en modo cooperativo (en el que pueden participar un máximo de cuatro personas) cada uno de los componentes del grupo escoge un personaje diferente.

Entre todas las virtudes y defectos de Mageslayer se alza imponente el diseño de los niveles, que gracias a la perspectiva superior cuenta con objetos en movimiento en los tres ejes, con grandes bloques que suben y bajan, gigantescos martillos que se comportan como péndulos, ruedas dentadas giratorias, y todo lo que el equipo de diseño ha sido capaz de imaginar para dar más vida y dificultad al juego.

Mageslayer es un arcade bastante adictivo que cuenta con una gran variedad de enemigos y niveles –estructurados por zonas con "boss" al final de cada ciclo–, y un diseño bastante interesante. Los jugadores que cuenten con tarjeta 3Dfx podrán apreciar la diferencia entre utilizar o no las mejoras 3D y comprobar que casi parece un juego distinto. Aquellos que no tengan tanta suerte, encontrarán un arcade normal y desconcertante en algunos aspectos, aunque atractivo de todas formas.







Calificación

Mageslayer

Pros: Potenciado con tarjetas 3D, Mageslayer es increíble, no sólo a nivel gráfico, ya que la jugabilidad se ve afectada también en gran medida por los efectos de iluminación y un movimiento más suave. El diseño de los niveles demuestra que Raven sabe superarse cuando quiere.

Contras: Sin tarjeta 3D, Mageslayer ofrece unos gráficos poco definidos que le hacen perder bastante. El sistema de control del personaje se presta a equívocos y cuesta un buen rato habituarse a él. Se echa de menos un mapa.

Como un rayo

Virtua Cop 2

Tendrás que ser más listo que el hambre si quieres sobrevivir en el mundo Sega: las calles de una ciudad, su puerto y las instalaciones de metro, han sido tomadas por los secuaces de una banda criminal. Y es que, con la segunda parte de Virtua Cop, incluso matarás el Tiempo.

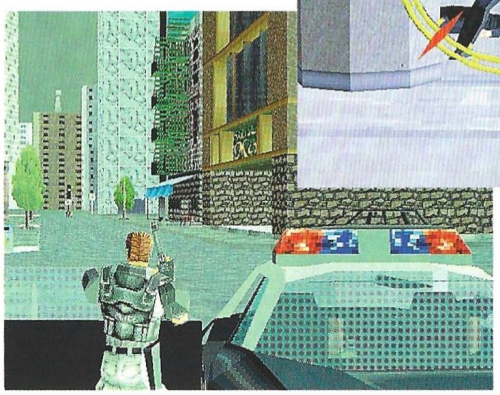
Siguiendo la provechosa línea de producción-conversión, que acapara la práctica totalidad de la política de Sega en los últimos meses, de nuevo el mundo de las recreativas, que tanto dinero nos cuesta disfrutar, aparece inmerso en el territorio PC. Exactamente igual, tanto como puede parecerse una gota de agua a otra, la segunda entrega de Virtua Cop, el juego nacido para matar, ha sido por fin trasladada a nuestros ordenadores. En el camino se queda el retroproyector gigante, y tú tendrás que conformarte con tu "ridículo" monitor. En cuanto a las armas, ahora la pistola parece más una prótesis de bazo –si tal cosa existiera–, que un arma decente, pues tendrás que matar a golpe de ratón, pero la ventaja estará en tu casa cuando quieras y a la hora que te apetezca.

Violencia y tiros son las dos palabras que pueden definir la acción desplegada en este mataterrestres; un torpe remedio contra el estrés que identifica la diversión con actos de dudosa moralidad, aunque las víctimas sean los asesinos a sueldo del EVL, y algún que otro transeunte ocasional.

Para llorar

Recién importada desde la sección de breves de las revistas del corazón, la frase que abre este segundo párrafo del artículo, viene como anillo al dedo. Y es que no se puede manipular así un juego que no ha sido concebido para ser disfrutado en un PC. Máxime cuando hemos tenido oportunidad de jugarlo en la recreativa. No tiene punto de comparación ni se ve en ello finalidad alguna salvo el hecho de poder entrenar en casa para, más tarde poder exhibirnos delante de nuestros admiradores en la sala de juegos, disparando a los enemigos que aparecen en pantalla, incluso antes de que comience a ajustarse la secuencia de punto de mira que selecciona las víctimas.

Es decir, en cuanto a los medios materiales, un desastre. Pero lo bueno llega cuando comienzas a jugar. Entonces importa menos que el monitor sea microscópico, que algunos enemigos apenas se vean, o que te maten cien veces. Total, para comenzar otra vez, siempre hay tiempo. ¿Cuál es el principal problema? Pues que aquellas circunstancias que pueden ser apropiadas para una máquina recreativa, se quedan cortas en un PC. Como siempre, faltan niveles y espacios por donde moverse, ya que en una hora, o el tiempo que duren exactamente los recorridos por cada uno de los tres escenarios, acabas el juego. Y aquí no vale aquello de que cada partida es distinta por ser un juego de acción.



Para reír

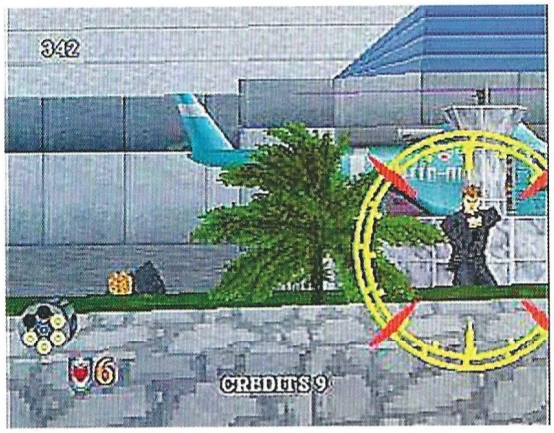
Pero aunque breve, la verdad es que el juego no está mal y necesariamente supera a su antecesor: nuevos enemigos, tres fases demoledoras en donde dispararás hasta perder el sentido, y dos subniveles en cada fase, harán de ti el mejor tirador del mundo. Se han incluido persecuciones en coche –es muy divertido tirar a las ruedas– y algunos elementos interactivos en el escenario, lo que aporta

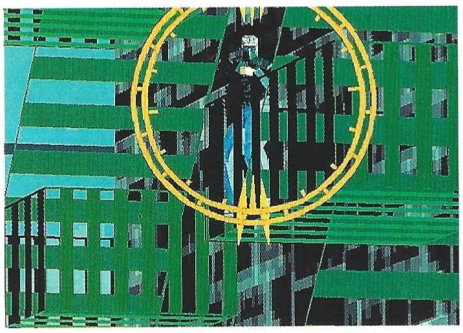
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 90 MHz, 8 MB de RAM, 50 Mb de Disco Duro, Windows '95, CD-ROM 4x, SVGA, Tarjeta de Sonido, Joypad, Ratón.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: Sega
Distribuidor: Sega

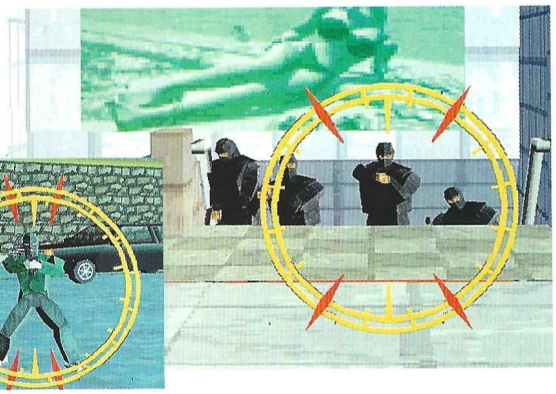
Se han incluido persecuciones en coche y algunos elementos interactivos en los escenarios que aportan mayor realismo

mayor realismo al juego. Al final de las fases encontrarás una especie de sustituto de los clásicos monstruos. En cuanto a la calidad gráfica, se trata de imágenes en alta resolución, y tanto los entornos como los personajes están realizados en 3D, aunque tu no puedas moverte con libertad por el entorno, sino que sea el programa quien te lleva. En fin, eso ya lo sabes si has jugado con anterioridad.

gar a través de red y módem, habiendo sido traducido al castellano en su totalidad. Buena música, efectos de sonido apropiados y una correcta propuesta de menús, se añaden a un conjunto de fácil manejo y mucho color. En esencia es casi igual que



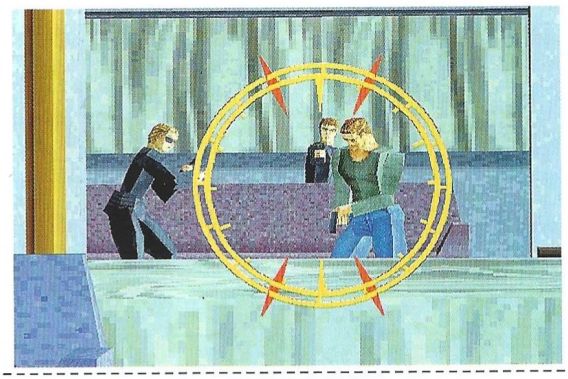




El truco es...

Elimina criminales siempre que puedas, aunque no haya aparecido aún el punto de mira sobre ellos, porque si no, luego serán los que te borren del mapa. Acuérdate sobre todo de cargar el arma siempre que puedas. No esperes a tener el cargado vacio, porque puede que no tengas oportunidad de llenarlo más tarde.

Las fases no son muy extensas, y de hecho para un PC se quedan bastante cortas, aunque el nivel de jugabilidad alcanza, junto con su adictividad, cotas bastante elevadas. Como novedad, tan sólo queda por decirte que podrás ju-



la primera parte, y mantiene casi en su totalidad las virtudes y defectos que ésta ya nos mostró en su paso, hace ya algunos meses, por las pantallas de nuestros ordenadores.

Calificación

Virtua Cop 2

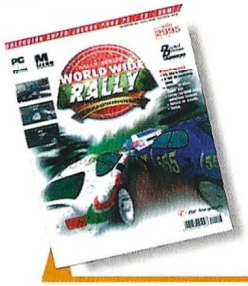
Pros: Se trata de un juego absolutamente idéntico al original del cual procede. Muy adictivo y sin lugar para el aburrimiento, Virtua Cop 2, mejora los gráficos y aumenta el nivel de dificultad con respecto a su predecesor. Música y efectos especiales decentes para la masacre.

Contras: Está claro que Virtua Cop 2 te deja frío si lo comparas con la recreativa, y además tiene muy poco tiempo de juego en relación con su precio y con lo que normalmente se ofrece en juegos para los PC's.

Una gota en el océano

World Wide Rally Championship

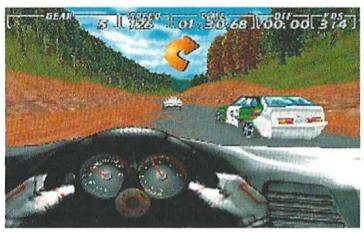
Se trata de un rally más, con menos virtudes que muchos otros títulos aparecidos a lo largo de los últimos meses, y una gloria: su precio. La pregunta es: ¿vale lo que cuesta?

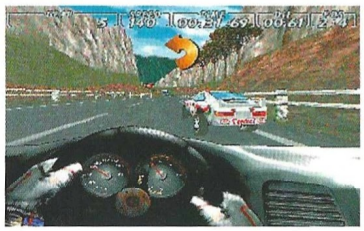


Precio: 2.995
Requerimientos: 486/66 MHz, 8 Mb de RAM, 30 Mb de disco duro, MS-DOS 5.0, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de sonido, Ratón
Nº de jugadores: 1 ó varios
Editor: Digital Dreams Multimedia
Distribuidor: Digital Dreams Multimedia

No cabe duda que es el enésimo juego de carreras de coches que sale este año. Tampoco cabe que el precio es más que razonable a primera vista, pero cuando empiezas a jugar, descubres que nadie regala las cosas. No vamos a intentar compararlo con otros juegos –quizá no tenga comparación–, pero es que cuando comienza a funcionar el programa, su barco hace agua por todas partes, o por casi todas.

Que el sistema de menús y opciones no sea una maravilla, pase. Que existan ocho coches diferentes, pero a todos se les haya puesto la misma tabla de mandos cuando realizas la conducción en primera persona, –y es que entre un Ford y un Subaru puede que la diferencia se note menos, pero que un Jeep tenga la misma tabla de mandos que un 944 Carrera, es un poco fuerte–; pero en fin, pase también. Para lo que no hay excusa es el hecho de no poder hacerte con el control del coche aunque quieras. Lo único que haces durante toda la carrera es pegar bandazos contra los márgenes de los circuitos





Verás; al comenzar el juego, todo tiene buena pinta, y quizá hubiera conseguido salvar su honor si el comportamiento de los coches cumpliese unos mínimos, pero es que hay problemas con ello. Sin hacer especial mención de los errores en la arquitectura del programa, que hacen aparecer elementos ajenos al circuito en medio de la carrera como si la tela de la realidad estuviese rota, hay detalles que no se pueden consentir a estas alturas, sobre todo cuando afectan directamente a la jugabilidad, no ya sólo lo referido a calidad gráfica. Quizá hubiera sido mejor ajustarse a unos gráficos deplorables, pero inmersos en una buena jugabilidad con los coches. Al fin y al cabo, eso es lo que proporciona la diversión, al igual que lo es el ingenio en las aventuras gráficas, y no sus despliegues de medios, aunque no vamos a negar que si se tienen las dos cosas, "miel sobre hojuelas".

El truco es...

Cuando necesites girar, el coche seguirá yendo hacia el margen de la calzada elegido aun cuando dejes de ordenárselo. La estrategia a gran velocidad, será girar con "toques" apenas perceptibles que deberás corregir inmediatamente de forma tan sutil como para no estrellarte contra el margen contrario.

Calificación

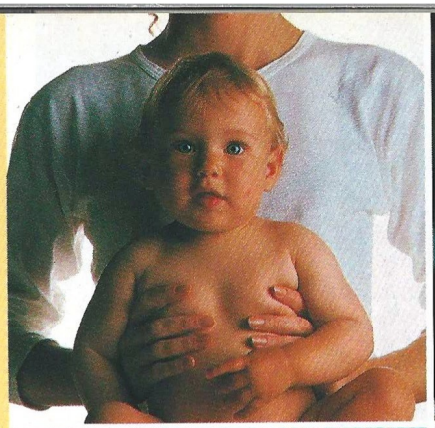
World Wide Rally Championship

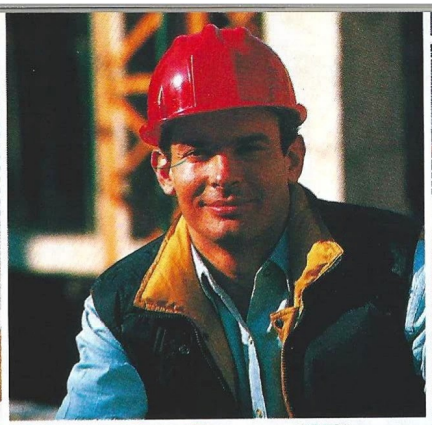
Pros: Los gráficos son pasables, y los circuitos son variados y extensos
Contras: El manejo de los coches. Aunque el afán de los programadores haya sido imponer sistemas de física reales, siempre hay que tener en cuenta que nunca un programa sustituirá a la realidad, y al girar las ruedas, si éstas no se corrigen, como se viene haciendo normalmente en los juegos de coches o motos, es imposible hacerse con el control de la máquina. ¿El resultado? Algo desastroso.

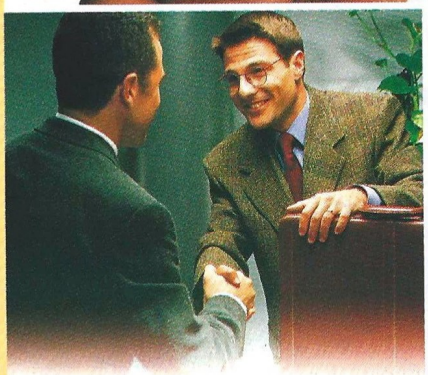
CURSOS

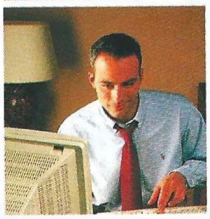
- **Empresariales:**
  - *Análisis de Balances y Auditoría*
  - *Auxiliar Administrativo*
  - *Comercio Exterior*
  - *Contabilidad*
  - *Contabilidad Analítica y Presupuestaria*
  - *Dirección Financiera y Contable*
  - *Director de Ventas*
  - *Gestión de Comercios*
  - *Gestión de Restaurantes*
  - *Gestión PYMES*
  - *Marketing*
  - *Tributación y Asesoría Fiscal*
  - *Vendedor Profesional*
- **Idiomas:**
  - *Alemán*
  - *Francés*
  - *Inglés*
- **Desarrollo personal:**
  - *Acceso a la Universidad para mayores de 25 años*
  - *Graduado Escolar*
  - *Técnicas de Estudio y Lectura Rápida*
- **Informática:**
  - *Corel Draw 5.0*
  - *dBase*
  - *Introducción a la Informática*
  - *Lotus 1-2-3*
  - *Windows 95*
  - *Windows 3.1*
  - *WordPerfect*
- **Nuevas Profesiones:**
  - *Decoración*
  - *Educación Infantil*
  - *Fotografía*
  - *Jardinería*
  - *Psicología*
  - *Puericultura*
  - *Vídeo*
- **Ocio:**
  - *Dibujo y Pintura*
  - *Dibujo Artístico*
  - *Dibujo Humorístico*
  - *Guitarra*
  - *Pintura al Óleo*
- **Profesionales en:**
  - *Camarero Profesional*
  - *Climatización*
  - *Cocinero Profesional*
  - *Chapa y Pintura*
  - *Delineación de Construcción*
  - *Delineación General*
  - *Delineación Mecánica*
  - *Electrónica Digital*
  - *Electrónica y Electricidad del Automóvil*
  - *Electrónica y Microelectrónica*
  - *Fontanería*
  - *Instalador de Antenas*
  - *Instalador de Gas*
  - *Instalador Electricista*
  - *Mecánico de Automóviles*
  - *Mecánico de Motos*
  - *Oficial de Albañilería*
  - *Técnico en Construcción*
  - *Técnico Electricista*
- **Belleza y Moda:**
  - *Corte y Confección*
  - *Diseño de Modas*
  - *Esteticista*
  - *Peluquería*

Altraforma









Aprende sin ir a clase.

Aprende con las ventajas CEAC:

CEAC 2000 es un nuevo método pedagógico de enseñanza personalizada, para aprender fácilmente, desde casa. Sin horarios ni desplazamientos.

Con profesor particular que siempre está a tu lado, por teléfono, carta, fax e Internet.

Con todo el material que necesites para aprender practicando de forma sencilla y amena.

Cursos garantizados por CEAC. Si no quedas satisfecho, te reembolsaremos el dinero abonado.

Conseguirás tu Diploma CEAC que acreditará tus conocimientos y profesionalidad.

Pídenos información de tu Curso preferido y la recibirás junto con un regalo de bienvenida.

902 102 103
Servicio 24 horas
http://www.ceac.com
Fax. (93) 265 57 33

CEAC

El primer Grupo de Enseñanza Privada del País.

OBSEQUIO. Marcadores fluorescentes.

INFÓRMATE SIN NINGÚN COMPROMISO.

☑ **Sí, quiero recibir información detallada del Curso de** _____ **que recibiré junto con un juego de marcadores fluorescentes de regalo.**

Nombre y apellidos _____

Domicilio _____ *Nº* ____ *Piso* ____ *Puerta* ____ *C.P.* _____

Tel. _____ *Población* _____ *Provincia* _____

Fecha nacimiento _____ *Profesión* _____

Rellena en mayúsculas esta solicitud y envíala a CEAC, *c/Aragón, 472. 08013 Barcelona.*

1K704

Autorizado por el Ministerio de Educación y Ciencia nº 8039185 (B.O.E. 3-6-83)

Juega duro

NHL Powerplay 98

De todos los simuladores deportivos, quizá los de hockey sean los menos abundantes. Probablemente para paliar este hecho Virgin ha lanzado National Hockey Leage Powerplay 98, un excelente juego que hará las delicias de los aficionados al género.

Pocos simuladores deportivos son tan divertidos como los juegos de hockey. Las caídas, los resbalones, los golpes y las peleas son situaciones que no se suelen dar en otro tipo de juegos, o al menos no tanto como en estos. Radical Entertainment nos presenta su nuevo producto, NHL Powerplay 98, uno de los mejores juegos de hockey que hemos visto. El juego nos permite hacer casi de todo, actuar como presidente, entrenador y jugador. Así, podremos contratar, despedir e intercambiar jugadores, además de controlarlos en la pista.

Tendremos la oportunidad de escoger entre 26 equipos de la liga Norteamericana de hockey, o entre 15 selecciones nacionales de diversos países, cada uno con sus jugadores auténticos. Podremos revisar las fichas de los jugadores, que incorporan las estadísticas auténticas de la liga 96/97, así como algunas de sus características personales, como su altura o su peso. .

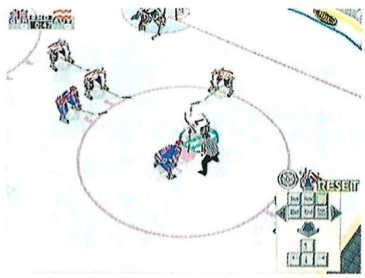
El realismo al máximo

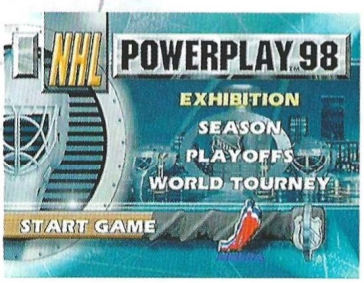
El juego es muy entretenido, con unos excelentes gráficos de texturas en tres dimensiones, en especial si poseemos una aceleradora de gráficos compatible con Direct3D, ya que el juego es capaz de aprovechar las características de esta API. Los efectos de sonido están también muy cuidados, con ruido de caídas, pases, etc. La música que nos irá acompañando a lo largo del encuentro, al más puro estilo de los partidos de hockey, está también muy bien realizada. Contaremos incluso con un comentarista que irá resaltando los momentos claves del partido.

Podremos escoger entre cinco cámaras distintas para no perdernos nada de la acción, incluyendo vistas desde arriba, de televisión, desde un lateral del campo y demás. Tendremos la oportunidad de controlar varios aspectos importantes del juego, como por ejemplo si queremos que se produzcan faltas, heridas o peleas. La física del movimiento del disco también ha sido perfectamente reproducida, para un mayor realismo de la simulación. Como es costumbre en los simuladores deportivos, a la hora de escoger el tipo de juego que queramos podremos decantarnos por varias clases, desde un partido de exhibición a un torneo mundial en toda regla. El árbitro también será visible e irá regulando el partido, indicando faltas, saques y todas las circunstancias que atañen a su profesión.

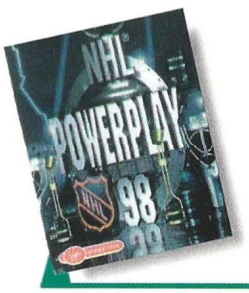
La estrategia lo es todo

Tendremos que planear muy cuidadosamente nuestra estrategia si queremos hacernos con el trofeo. Como presidente del equipo tendremos que pensar a quién queremos contratar, teniendo en cuenta sus aptitudes, su capacidad y sus desventajas. También podemos intercambiar jugadores con otros equipos y, por supuesto, despedir a los jugadores que no rindan lo que se espera de ellos.



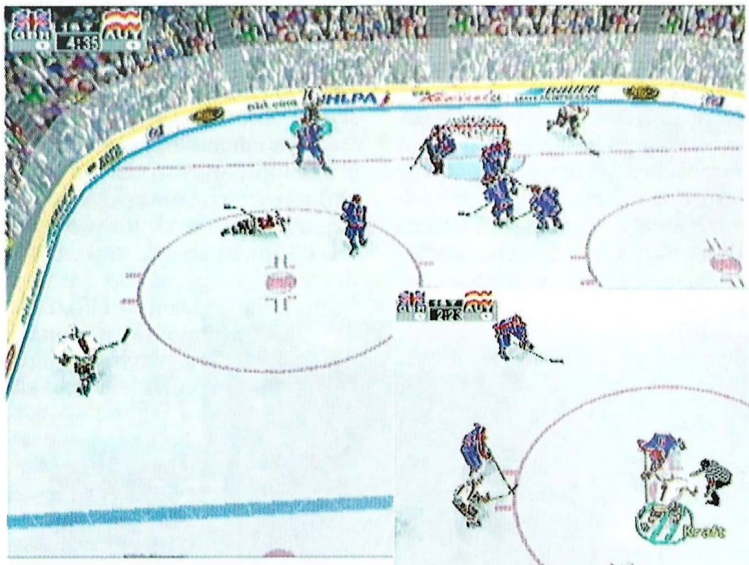


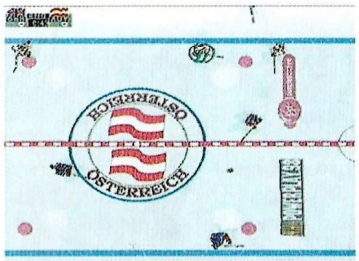
Tendremos acceso a las fichas de cada jugador, como estadísticas de la temporada 96/97, datos personales, etc., además de las estadísticas de los partidos que vayan jugando bajo nuestro control. A la hora de hacer de entrenador podremos escoger el tipo de juego que queramos, en situa-

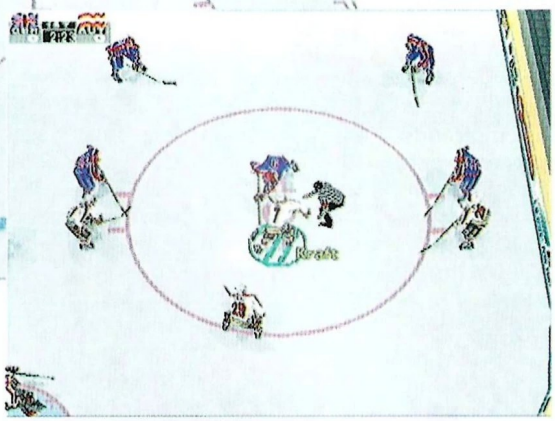


Precio: 7.990
Requerimientos : 486/66MHz, 8Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, SVGA, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Radical Entertainment
Distribuidor: Virgin

Podremos escoger entre cinco cámaras distintas para no perdernos nada de la acción







ciones como el ataque, la defensa, el final del encuentro, etc., con múltiples opciones para cada caso, de tal forma que podremos diseñar estrategias avanzadas para emplear en los partidos. También tenemos la posibilidad de cambiar la alineación de los jugadores.

El truco es...

Planea tu estrategia antes de empezar el juego. A la hora de atacar, no te entretengas: si no te das prisa en llegar a la portería contraria te encontrarás con una muralla de defensores.

La opción de diseñar la estrategia es toda una novedad que añade un componente distinto al juego. Podemos cambiar opciones que harán que los jugadores se comporten de una u otra forma, a la vez que veremos los pros y los contras de cada elección. Una buena estrategia será imprescindible para ganar.

Diversión por encima de todo

El juego es realmente divertido. El soporte para la aceleración 3D es otro atributo que hace al juego incluso más atractivo, al menos para los afortunados que posean una tarjeta de este tipo. La opción multijugador también está presente en el juego, pudiendo jugar hasta siete personas a la vez. Los que tengan la suerte de tener acceso a una red se lo van a pasar de campeonato... de hockey.

Calificación

NHL Powerplay 98

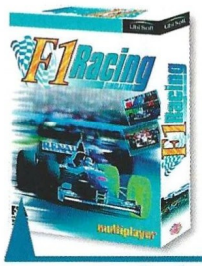
Pros: El juego es muy divertido. La posibilidad de contratar, despedir e intercambiar jugadores es muy atractiva. La música que acompaña al juego crea una atmósfera trepidante.

Contras: Es tremendamente difícil marcar tantos. Algunas veces perderemos de vista a nuestro jugador y tendremos que cambiar la cámara para intentar encontrarle o bien cruzar los dedos y esperar a que otro de nuestros compañeros de equipo se haga con el disco.

Obsesión por la perfección

Formula 1
Racing Simulation

Desde Grand Prix 2 no habíamos asistido al lanzamiento de ningún juego que se pudiera equiparar, cuando menos, al conocido y vendido juego de Microprose. Hasta ahora. La nueva producción de Ubi Soft ha de ser considerada, igual que sucedió en su día con la de los norteamericanos, como una simulación de carreras.



Precio: 8.995
Requerimientos: Pentium 120, 16Mb de RAM, Tarjeta 3D, disco duro, CD-ROM 4x, Windows 95, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft

Hay varios elementos que trazan la línea divisoria entre la simulación y el juego arcade de carreras, sean cuales sean los vehículos competidores, y Formula 1 Racing Simulation (F1 RS a partir de ahora) los reúne todos. Para la compañía francesa, esta producción ha sido uno de sus mayores desafíos y quizá el proyecto más ambicioso en el que se han embarcado hasta el momento.

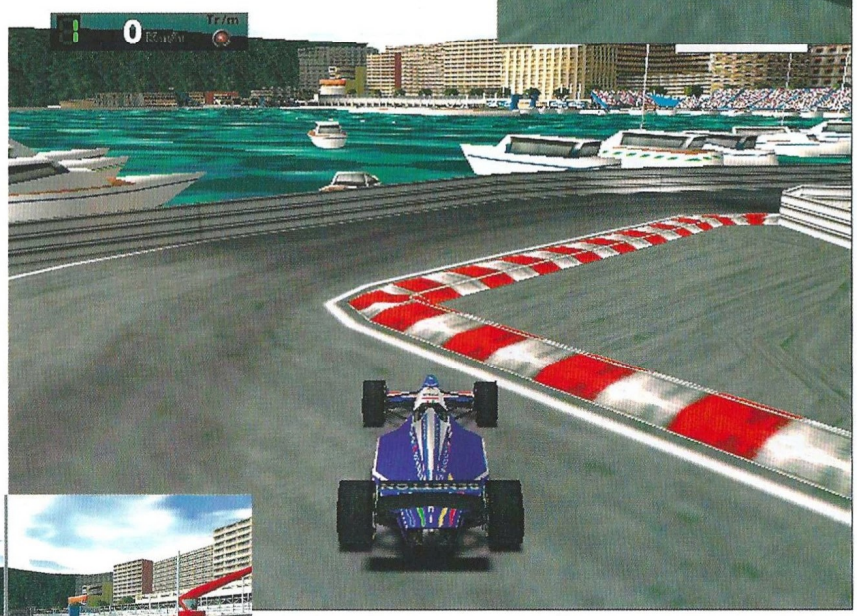
Inicialmente se decidió hacer un juego de carreras empleando el sistema de POD, pero la persona encargada de dirigir el proyecto lo llevó mucho más lejos, comenzando conversaciones con Renault y algunos pilotos profesionales, adentrándose en el mundo de la Fórmula 1, y finalmente, contando con la licencia oficial de la FOA, la FOCA, y el apoyo de algunos nombres propios del mundo de la competición que han contribuido no sólo con su nombre, sino con su experiencia personal para aportar el mayor realismo posible al juego –entre ellos se cuentan pilotos e ingenieros de Renault–. Estas escuetas líneas resumen un proceso de poco más de dos años que se ha visto culminado con la finalización de un juego que al igual que sucediera el año pasado con Grand Prix 2, marcará el año 97 como un antes y un después de F1 RS.

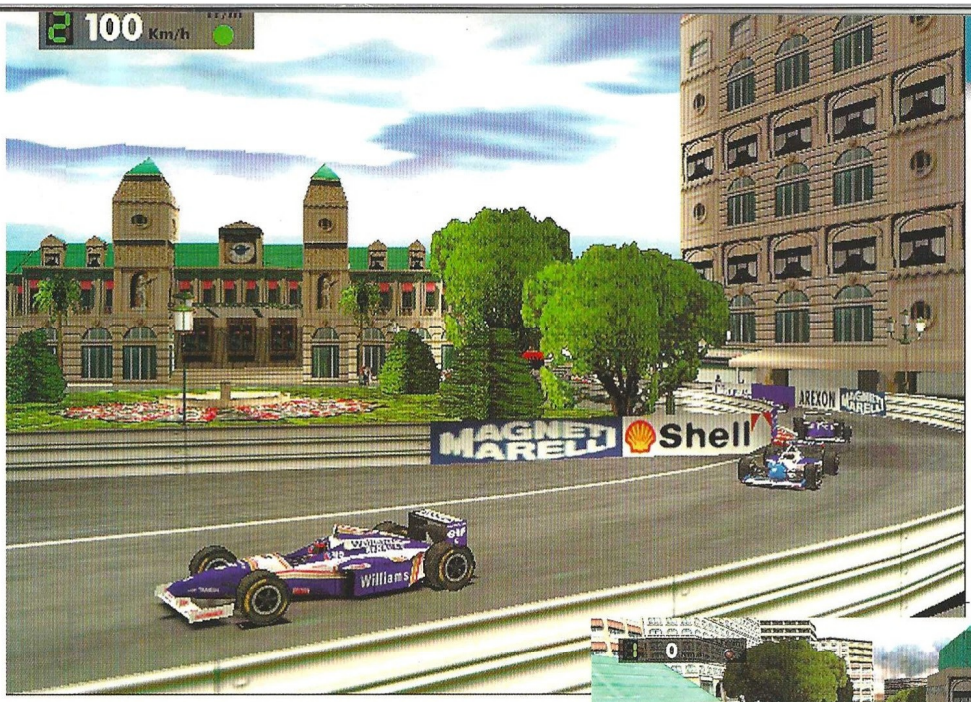
Realidad y ficción

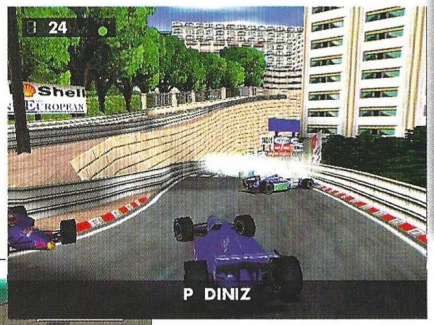
Mencionar antes de adentrarnos de lleno en el producto, que una de sus opciones es una especie de modo arcade de competición para todos aquellos que no quieran complicarse la vida, una competición que cuenta con ayudas como marcas en la pista para indicar al piloto por dónde debe desplazarse su vehículo, y frenadas automáticas.

Esa línea divisoria entre arcade y simulación a que hacíamos referencia antes, no es un delgado hilo casi invisible como sucede con otros géneros: es una sólida y definida frontera que separa la realidad de la ficción, a pesar de que estemos hablando de un juego de ordenador. Nada más cargar, lo primero que llama la atención es el aspecto visual con tarjeta 3Dfx, una cuidada y minuciosa representación gráfica que da a F1 RS una nueva dimensión inexistente hasta ahora en juegos de este tipo. Éste es el elemento realista más obvio que se descubre inmediatamente.

Pero además hay otros, como el comportamiento de los competidores en carrera, que sigue auténticas pautas de los profesionales supuestamente representados en el juego, como Michael Schumacher y Damon Hill, cada uno de ellos con una "personalidad" propia que servirá al jugador como referencia a la hora de pilotar su máquina. Éstas tampoco se diferencian mucho de las reales, ya que la gran mayoría de sus piezas mecánicas funcionan

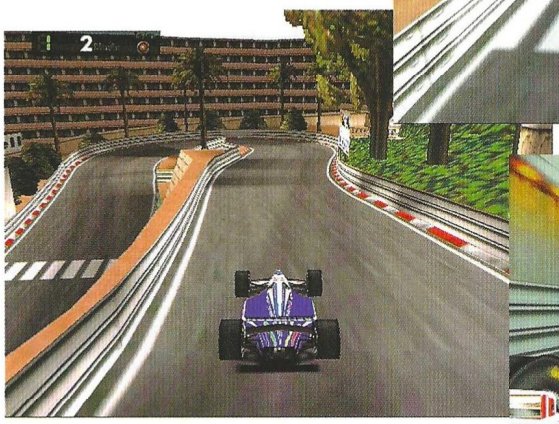


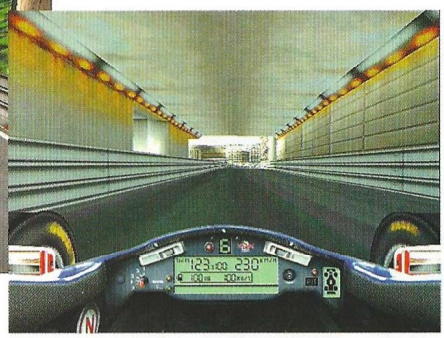




igual en el juego que en la realidad, obligando a seleccionar desde neumáticos a amortiguadores antes de comenzar una carrera tomando como referencia el clima, el tipo de circuito (grandes rectas, curvas rápidas, curvas con peralte, etc.), o la velocidad máxima que previsiblemente se podrá alcanzar en carrera.

Todo ello ha sido tenido en cuenta y está detallado en el manual con amplias explicaciones acerca de cómo funciona cada uno de los elementos que interviene en los distintos procesos de la competición.



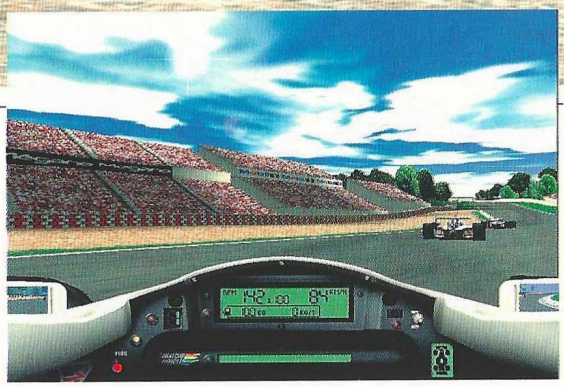


Al igual que sucediera el año pasado con Grand Prix 2, este juego marcará un antes y un después

Metal y asfalto al ordenador

La elección de los componentes adecuados para cada ocasión no tendría demasiado sentido si tras ella no hubiese una compleja simulación física, un compendio de leyes y fuerzas que influyen y afectan directamente al comportamiento de vehículos y su funcionamiento: rozamiento, fuerza centrífuga, gravedad, aerodinámica, momentos, etc...

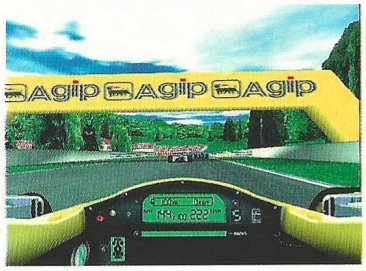
Formula 1 Racing Simulation



La suavidad de la animación, el control perfecto del vehículo y el detalle visual, hecen de F1 Racing Simulation toda una experiencia

El realismo se ve aumentado considerablemente mediante la reproducción 3D completamente fidedigna a los originales, de los 16 circuitos empleados en la temporada 96 del Grand Prix –desde el clásico en Montecarlo al enrevesado japonés– así como de los vehículos participantes. Los adhesivos publicitarios de los coches, las vallas de los circuitos, edificios, bosques, todo está ahí para que el jugador pueda sentirse como si estuviese compitiendo en el circuito real.

La suavidad de la animación, el control perfecto del vehículo y el detalle visual, hacen de F1 RS toda una experiencia que el seguidor de los juegos de Fórmula 1 sabrá sin duda agradecer. Aunque evidentemente hay cosas que se pierden sin tarjeta 3Dfx, lo vital del juego sigue ahí: jugabilidad y realismo.



Para adaptarse a todo tipo de aficionados a las carreras de Fórmula 1, el juego ofrece cuatro niveles de dificultad diferentes entre los que se incluye el modo arcade y tres de experiencia en el modo de conducción realista. A estas opciones hay que añadir siete modalidades diferentes de competición, y la posibilidad de que en el modo multijugador –amén de los sistemas de conexión normales– se divida en cuatro la pantalla y los participantes puedan así jugar en el mismo ordenador.

F1 RS ha conseguido elevar el listón de la simulación de Fórmula 1 bastante más de lo que hizo en su día Grand Prix 2, y buena prueba de ello es que los otros dos juegos de Fórmula 1 previstos para estas fechas se han visto retrasados hasta el año que viene ante la obvia inferioridad de condiciones. El nivel de realismo es impresionante, y gracias a un sencillo interfaz y a un sistema de control bastante cómodo, no resulta difícil hacerse con el juego. Más peliagudo es en cambio el aspecto técnico del pilotaje y las decisiones de cambiar unas piezas por otras, pero quien no esté dispuesto a empaparse todos los tecnicismos del manual y el juego, existe un modo arcade igualmente divertido aunque menos rico.

El truco es...

Practica en el modo arcade hasta que conozcas bien los circuitos, y lánzate después a la competición profesional poco a poco, elevando el nivel de dificultad a medida que vayas comprendiendo cómo funciona cada sistema y te vayas haciendo con el juego.

Calificación

Formula 1 Racing Simulation

Pros: Además de todas las virtudes de este título, extensamente expuestas a lo largo de estas páginas, F1 Racing Simulation está en castellano. Sin temor a equivocarnos, podemos afirmar que es el mejor juego de Fórmula 1 que ha salido y va a salir este año.

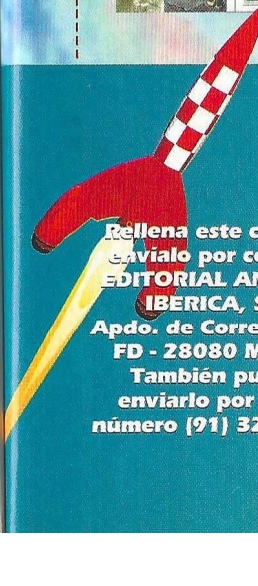
Contras: En medio de tanto despliegue gráfico, incluso con tarjeta 3Dfx, resulta incomprensible que los árboles de los escenarios parezcan troquelados en lugar de tan reales como el resto.

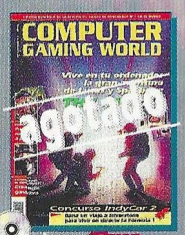
Computer Gaming World

Solicitud de números atrasados

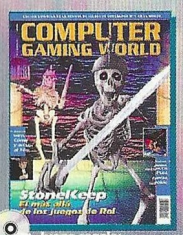
Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World – junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo – que no conseguiste en su momento

La información más seria, veraz y exhaustiva sobre el mundo de los juegos de ordenador



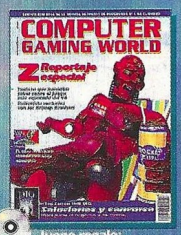


1 Juego : "Simon the sorcerer"



2 Juego regalo: "Fascination"

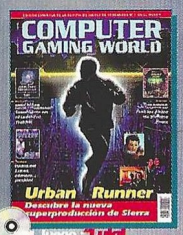
3 Juego regalo: "Lost in Time 1y2"



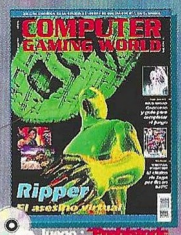
4 Juego regalo: "Xenon 2"

5 Juego regalo: "RingWorld"

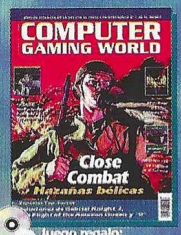
6 Juego regalo: "Blue Force"



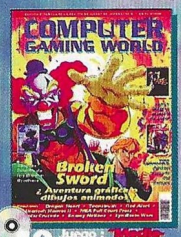
7 Juego "Luigi in Crossland"



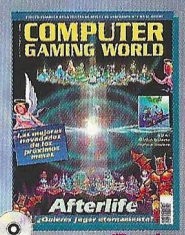
8 Juego : "Prehistoric Adventure"



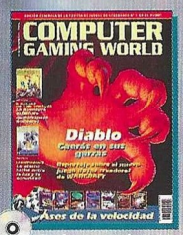
9 Juego regalo: "Egyptian Quest"



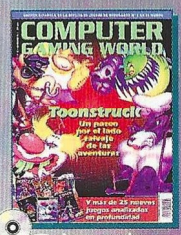
10 Juego : "Medieval Knight"



11 Juego : "French Revolution"



12 Juego regalo: "Far West"

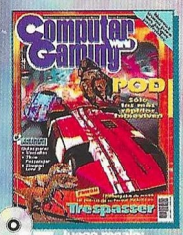


13 Juego regalo: "Final Doom"

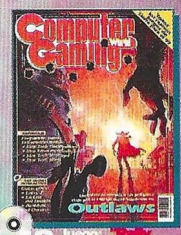
14 Juego: "La Luz del Druida"

15 Juego : "Aventuras al Oscuro"

16 Juego regalo: "TwinFire"

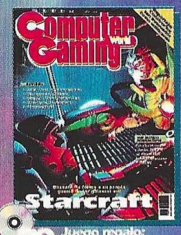


17 Juego regalo: "Bricks De Luxe"

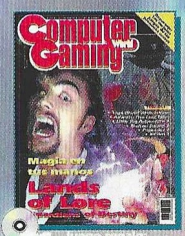


18 Juego: "Rally Championship"

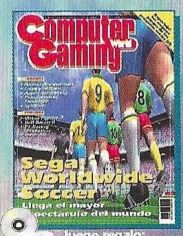
19 Juego regalo: "Oscar"



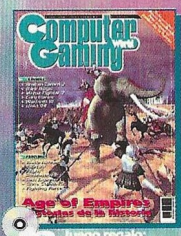
20 Juego regalo: "Inca"



21 Juego regalo: "King Quest VI"



22 Juego regalo: "Inca II"



23 Juego regalo: "Gobliins"

24 Juego regalo: "Freddy Pharkas"

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los números que deseas)

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24

Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid. También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02

Nombre ..... **Edad** .....
Empresa ..... **CIF/DNI** .....
Dirección .....
Población ..... **Provincia** .....
C.Postal ..... **Telef.** ..... **Profesión** .....

FORMA DE PAGO:

- ☐ Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
- ☐ Giro Postal nº de fecha
- ☐ Contrareembolso

La bestia de la guerra

Armored Fist II

El M1 Abrams es uno de los carros de combate más avanzados del mundo. Su blindaje, pesado armamento y su increíble precisión a causa de su avanzada telemetría, le convierten en uno de los adversarios más formidables, que cualquier ejército enemigo tenga la desgracia de encontrar.

Nos encontramos frente a la continuación de un programa que en su día rompió moldes, consiguiendo un producto que, tanto en el aspecto gráfico como en la jugabilidad, dejó sorprendidos a todos los que disfrutamos de semejante maravilla.

En ésta ocasión Armored Fist II ha experimentado una serie de mejoras, consiguiendo de nuevo un juego que sobrepasa lo anteriormente visto.

El primer cambio significativo radica en el aspecto intrínseco de la simulación. El programa concentra mucho más los esfuerzos del jugador en el manejo del vehículo, consiguiendo así que no tengamos la sensación de tener entre nuestras manos un arcade. Con varios modos de simulación, el programa nos permite elegir la dificultad de control.

Desde el disparo automático, pasando por la selección del objetivo, optaremos por los parámetros más adecuados a nuestro gusto.

Cabe destacar que la opción más realista consigue una enorme dificultad, pareciendo real la sensación de tener a nuestras órdenes un destacamento de tanques. Al igual que en la primera parte, podemos pasar de uno a otro de los vehículos que forman parte de nuestra sección sin ningún problema.

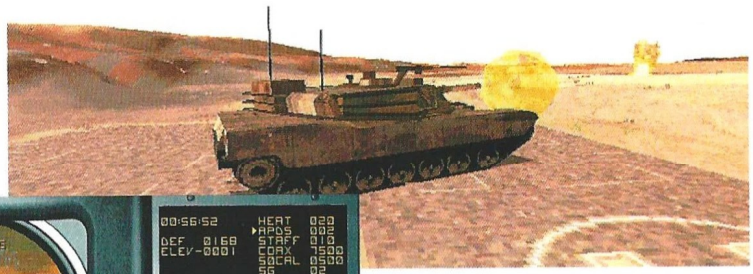
Inteligencia artificial

Es la mayor y mejor diferencia que existe con su antecesor; los carros enemigos parecen tripulados por humanos, y en ningún momento tenemos la impresión de estar jugando con el ordenador. Las emboscadas que preparan los T-72 y T-80 son verdaderas jugadas que en la mayoría de las ocasiones nos harán ir muy, pero que muy despacio en nuestro avance, puesto que las sorpresas de encontrarnos con los carros enemigos semienterrados u ocultos detrás de cualquier talud mantendrá nuestros nervios despiertos y nuestros sentidos alerta.

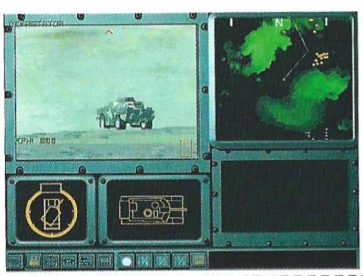
Al terminar la misión una hoja de resultados nos informa de los hechos acontecidos y evalua nuestras acciones.

En combate

Puestos en marcha y tras haber escuchado la misión que nos toca desempeñar, saldremos con nuestra sección de tanques dispuestos a lograr nuestros objetivos. Y es aquí donde el programa consigue su enorme adicción. Los gráficos que observamos a través de las diferentes posiciones del vehículo acercan a nuestros sentidos lo que más se parece a la guerra moderna. Tanques volando por los aires, explosiones colosales, las balas trazadoras surcando el aire e indicando la distancia correcta del enemigo y los gritos de terror o de júbilo nos absorberán de lleno en una atmósfera de juego tremendamente real.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium, 16Mb de RAM, SVGA, CD ROM 4X, tarjeta de sonido, Windows 95 o MS-DOS, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Novalogic
Distribuidor: Electronic Arts



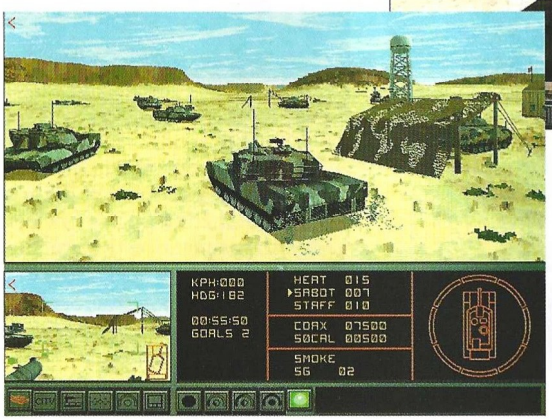
Los carros enemigos parecen tripulados por humanos, y en ningún momento tenemos la impresión de jugar contra el ordenador

Las distintas situaciones en las que nos veremos involucrados nos llevarán a teatros de combate tan dispares como la Guerra del Golfo, Bosnia, Europa del Este, con lo que el programa asegura muchísimas horas de diversión.

Una vez inmersos en el combate, este se resuelve de forma rápida y brutal: una vez eliminadas las unidades enemigas ordenaremos a nuestros carros el siguiente objetivo y seguiremos así hasta que la misión finalice. Las órdenes serán transmitidas por nuestros equipos de comunicación pudiendo variarlas según las circunstancias.

bilidad, y los efectos mejorados respecto a su antecesor, hacen de Armored Fist 2 uno de los programas definitivos en cuanto a guerra moderna acorazada se refiere. Sus gráficos y vistas de cámara ofrecen un espectáculo visual impresionante.

Su facilidad de manejo, apoyada por plantillas de teclado, tutorial y hojas de referencias tanto de órdenes como de armamento y vistas le confieren una sencillez extraordinaria evitando así cualquier tipo de complicaciones tan innecesarias como indeseables.



Conclusión

Las enormes posibilidades que ofrece el programa, su gran jugabilidad, y los efectos mejorados respecto a su antecesor, hacen de Armored Fist 2 uno de los programas definitivos en cuanto a guerra moderna acorazada se refiere. Sus gráficos y vistas de cámara ofrecen un espectáculo visual impresionante.

El truco es...

Hay que abrir la formación en línea dejando siempre un vehículo detrás por si caemos en una emboscada, poder eliminar al enemigo oculto. Avanzar con precaución escuchando las comunicaciones por radio. Los helicópteros enemigos son blancos prioritarios. Por último, siempre que tengáis apoyo artillero o de helicópteros emplearlos sin duda sobre los blancos más lejanos que podáis detectar.

Calificación

Armored Fist II

Pros: Una inteligencia artificial bien elaborada (no da la impresión de jugar contra una máquina), gráficos y efectos de sonido de una gran calidad. Atmósfera de juego real. Posibilidad de configurar hasta el más mínimo detalle. Misiones y campañas con objetivos muy cuidados y auténticos. Posibilidad de jugar por Internet.

Contras: Hay que tener una máquina potente si queremos disfrutar del juego con todas las opciones gráficas. De hecho viene optimizado para MMX.

El más agresivo

TOCA
Touring Car Championship

Un equipo de 20 personas ha pasado dos años desarrollando el juego que, al margen de la Fórmula 1, puede dejar de considerarse arcade para entrar dentro de la categoría de simulación de carreras deportivas.

El Touring Car, una modalidad de competición en circuito cerrado con vehículos corrientes de marcas como Renault y BMW, es un deporte muy agresivo en el que suelen participar 16 vehículos diferentes. La longitud de los circuitos suele ser bastante reducida –quizá una media de 5 km–, y el número de vueltas depende de la competición. Debido a la cantidad de coches y la aglomeración que suele formarse en la pista durante cada evento, en cada carrera se producen 3 o 4 choques que aunque aparatosos, no revisten gravedad para los pilotos.

Programado por especialistas

Este ritmo frenético de competición, la manejabilidad de un coche normal, el trazado de los circuitos con todos sus elementos, y los propios vehículos, han sido reproducidos fielmente en TOCA. Para todo ello se han empleado diversas técnicas y especialistas. Por ejemplo, en el caso del control de los vehículos y su comportamiento en la pista, han sido mecánicos, físicos y pilotos quienes han asesorado al equipo de programación. Para los circuitos se han utilizado fotografías aéreas de todos ellos y dos vídeos de cada uno, de forma que los diseñadores han podido reproducir todos los detalles minuciosamente. Por último, los coches se han digitalizado en 3D empleando un escáner láser para que la reproducción sea idéntica al milímetro.

Todos los elementos que existen en la realidad en cada circuito están integrados en el juego, como vallas publicitarias, boxes, y edificios. Cada uno de ellos es un objeto 3D o combinación de ellos, no existiendo el más mínimo decorado "troquelado" como suele ocurrir en otros juegos.

Si para el comportamiento de los vehículos han sido seis programadores de física quienes han desarrollado el núcleo del programa, el equipo encargado de la inteligencia artificial ha tenido una difícil tarea para reproducir diferentes personalidades en los pilotos que controla el juego, ya que era necesario respetar estrictamente las reglas oficiales del Touring Car. Así, algunos conductores serán más arriesgados y agresivos, y otros preferirán optar por una mejor conducción y asumir menos riesgos.

Suave y lógico

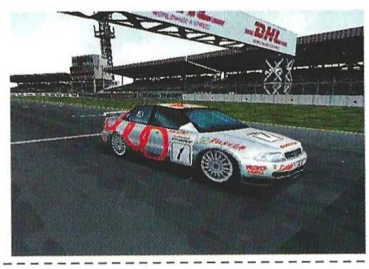
Entre los múltiples modos de juego que ofrece TOCA, destacan el multijugador –que permite participar a cuatro personas en la misma máquina con la pantalla dividida y hasta ocho en red–, y la modalidad de campeonato, con un incremento progresivo de dificultad que constituye hacia el final un formidable reto para cualquier piloto.

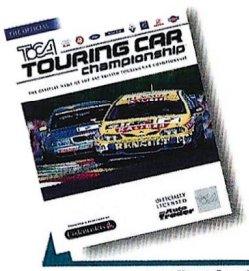
Los jugadores habituados a otros títulos como Daytona, Screamer o Need for Speed (por mencionar algunos, pues la lista sería demasiado larga), quedarán gratamente sorprendidos principalmente por la respuesta del vehículo a sus órdenes, bien sea con teclado o joystick. Por primera vez en un juego de estas características, salvando algunas excepciones como Grand Prix II o F1 RS, el control del coche es lógico y la respuesta del ordenador a las acciones del jugador son adecuadas.

La diferencia

En cuanto al aspecto gráfico, y como viene ocurriendo cada vez con mayor frecuencia, este juego soporta las principales tarjetas 3D, un dispositivo que cambia radicalmente la calidad gráfica, la ambientación, y permite disfrutar de numerosos efectos adicionales sólo posibles con esta tecnología. En el caso de TOCA, la utilización de una de estas tarjetas aumenta enormemente el impacto visual, pero la jugabilidad no se ve afectada por ello en ningún momento, lo que significa que el usuario medio que no disponga de tarjeta 3D tendrá igualmente un magnífico juego pero con una calidad gráfica normal.

De entre todas las virtudes de este juego, quizá la que no tenga demasiados precedentes sea la reproducción exacta de los circuitos.





Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 133, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, SVGA, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Codemasters
Distribuidor: Proein

Los coches se han digitalizado en 3D empleando un escáner láser para que la reproducción sea idéntica

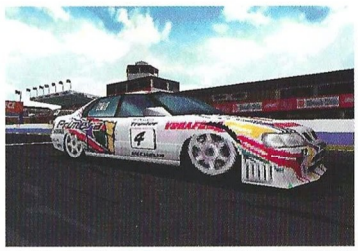
Como avanzamos el mes pasado, Codemasters invitó a varias decenas de periodistas al circuito de Brands Hatch, en el Reino Unido, donde tras una mañana entera pilotando diversos vehículos por la pista, se pudo comprobar en el ordenador que el conocimiento adquirido de la pista en las horas anteriores, resultaba muy útil puesto que la traslación a la máquina era perfecta. Aunque sería muy difícil comprobar que esto ocurre con los siete circuitos del juego –cantidad nada despreciable en comparación con la media que suelen ofrecer estos juegos–, es de suponer que así es.

El truco es...

Recorre varias veces los circuitos antes de emprender una competición, ya que es necesario conocerlos al dedillo para tener alguna posibilidad de resultar vencedor. Cierra a tus oponentes siempre que puedas, pero nunca a riesgo de salirte de la pista.

Aunque no existe la posibilidad de competir en Internet participando en carreras, sí se incluye la opción de enviar las mejores carreras a un sitio web específico a modo de fantasmas (igual que ocurría en POD), de forma que otros usuarios puedan medirse con pilotos de todo el mundo. Si deseas más información al respecto, conéctate a la página web de Codemasters (www.codemasters.com) y comprobarás que además hay un concurso con suculentos premios.

TOCA Touring Car Championship es la mejor simulación de competiciones de carreras fuera de la Fórmula 1 que hay en este momento, y el hecho de que se considere como un simulador y no como un arcade es buena prueba de ello. Todo lo que se puede pedir en cuanto a control del vehículo, realismo, circuitos y coches, está ahí, y además muy bien realizado. Por añadidura, y sólo para los mejores, hay un circuito extra y dos vehículos ocultos, de forma que quienes logren finalizar un campeonato con éxito, aún tendrán algo más de juego. Codemasters ha demostrado que el llevar tanto tiempo en el mercado, no es casualidad: se debe a su buen hacer.



Calificación

TOCA: Touring Car Championship

Pros: El nivel de realismo supera a cualquier título anterior no sólo de ésta, sino de cualquier compañía. La simulación de control y comportamiento de los vehículos es magnífica, y la reproducción de los circuitos y vehículos, excepcional.

Contras: No se puede modificar el coche, ni siquiera para adaptarlo a determinadas condiciones meteorológicas que pueden producirse, por no hablar ya de aspectos mecánicos que vendría muy bien tocar en ocasiones.

La aventura de volar

Sierra Pro-Pilot

Desde hace ya mucho tiempo, Flight Simulator era la única opción real para aquellos que querían disfrutar únicamente del placer de volar. Sierra ha decidido poner fin a esto y ha lanzado Pro Pilot, un simulador civil, donde nuestro único objetivo será volar por el placer de volar.

Con este nuevo simulador, se da un poco más de variedad al mundo de los simuladores civiles, en el que el rey indiscutible es Flight Simulator. Pro Pilot no está a su altura en cuanto a variedad de escenarios y aviones, pero esperemos que lo esté pronto. Con un poco de tiempo y una "manita" de los señores de Sierra, se puede llegar a convertir en un claro competidor del veterano Flight Simulator.

Pro Pilot nos ofrece volar por todos los Estados Unidos desde cualquiera de los cientos de aeropuertos repartidos a lo largo y ancho del pais, en alguno de los cinco aviones de que dispone. Como habréis adivinado, Pro Pilot está limitado a los USA... esperemos que esto se remedie pronto con alguna actualización. Los aviones disponibles son dos avionetas, Cessna 172 SkyHawk y una Beechcraft V35 Bonanza y tres bimotores, Beechcraft Baron 58, Beechcraft Supra King Air B200 y por último un Cessna Citation Jet, un reactor.

Escuela de pilotos

Para que nuestra aventura sea segura, disponemos de lecciones de vuelo. Se nos explicarán toda una serie de maniobras que luego podremos encontrar en nuestro vuelo. Además de estas lecciones, dispondremos de otras donde se nos explicarán procedimientos de vuelo, como aproximarse al aeropuerto, o diferentes maniobras, describiéndonos lo que debemos hacer paso a paso, y todo ello explicado por nuestro instructor y a través de videos dónde podremos verlo para luego ponerlo en práctica. Aparte de las lecciones de vuelo, también podremos elegir recorrer un circuito entre varios aeropuertos.

Nuestro vuelo, si es uno normal, comenzará con el avión en el principio de la pista, dispuesto a despegar. Pero, a diferencia de lo habitual en simuladores, en que con tan sólo acelerar basta, aquí no. Deberemos arrancar el motor del avión, tal y como lo haría un piloto en la realidad, dando gasolina, encendiendo los magnetos, poniendo la mezcla pobre o rica, etc. Y dependiendo de como hagamos todo esto, conseguiremos arrancar el motor o tener que volver a intentarlo. A continuación sí podremos acelerar y al aire.

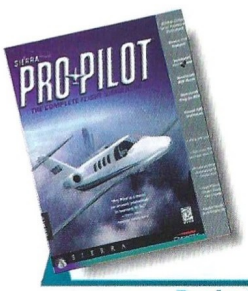
El mundo a nuestro alrededor

Una vez en el aire, podremos disfrutar del vuelo y del paisaje que podremos ver desde las alturas. El suelo se compone de fotos de terreno reales, siendo en el aire y a bastante altura, cuando podremos apreciar que lo que sobrevolamos parece real, ya que a ras de suelo los pixels son demasiado grandes para hacerse una idea del paisaje.

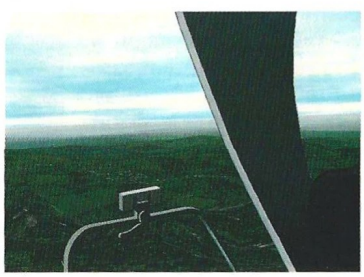
A pesar de que el paisaje esté compuesto por fotos de zonas (ciudades, puertos, etc), también se ha creado copias en 3D de los edificios más importantes. El terreno se ondula dónde lo haría en la realidad, las montañas tienen su altura, etc. No se han limitado a poner un paisaje plano, sino que le han añadido sus alturas.

A tal efecto están las diferentes vistas exteriores disponibles de nuestro avión, desde la torre de control, desde cualquier ángulo y altura... También disponemos de las vistas interiores, frente, atrás, izquierda y derecha. Esta vez no disponemos de una cabina virtual, pero aún así, son buenas.

Tanto el interior como el exterior del avión está muy detallado. Los cuadros de mando son fieles a la realidad, además, todos los botones que aparecen son funciones. Podremos utilizar las teclas o bien los botones con el ratón. Las diferentes vistas nos enseñarán partes del avión, dependiendo hacia dónde estemos mirando: las alas, la cabina de pasajeros con sus asientos...



Precio: 6.750
Requerimientos: Pentium 90, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, 100Mb de disco duro libres, tarjeta de sonido, SVGA, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel



Pro Pilot nos ofrece volar por todos los Estados Unidos desde cualquiera de los cientos de aeropuertos repartidos a lo largo y ancho del país

El exterior del avión también se ha tenido en cuenta. Cada avión está perfectamente moldeado, y son fieles réplicas de los reales. En los de hélice podremos ver como ésta se mueve cuando arrancamos o paramos el motor, o podemos verla girar a toda velocidad, podremos ver subir y bajar el tren de aterrizaje, las luces de posición, las de despegue, etc.

Puesta a punto

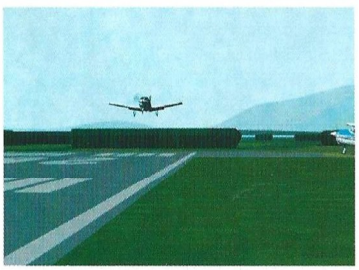
Todo esto acerca el simulador a la realidad pero solo a nivel gráfico, a nivel visual. Si queremos que sea lo más real posible, también debemos tener en cuenta otras cosas igual o más importantes.

El nivel de configuración del simulador hace que podamos variar el nivel de dificultad en varios niveles, permitiéndonos acomodar el simulador a nuestro nivel de vuelo y, posteriormente cambiarlo cuando nuestro nivel aumente.

Podemos modificar el comportamiento de nuestro avión o del mundo que nos rodea. Podremos elegir el nivel de fiabilidad que queremos para cada sistema de nuestro avión, el motor, el sistema eléctrico, etc. Todo lo que sucede a nuestro alrededor también es modificable. El nivel de tráfico aéreo, más o menos denso. El tiempo que va hacer, pudiendo definir varias capas de nubes, lluvia, tormentas, el estado del firme de la pista, el viento y su velocidad, etc. Podremos elegir llevar o no copiloto y decidir que es lo que va hacer, quitándonos así, trabajo de encima, e incluso, pedir la predicción del tiempo de un vuelo que tengamos que hacer.

El truco es...

Mirate el manual en línea del simulador, esta vez poner en marcha el avión es más complicado de lo que parece y más todavia cuando hay 5 aviones diferentes.



Calificación

Sierra Pro-Pilot

Pros: Detalles tenidos en cuenta que, en otros simuladores, supuestamente mejores, no han tratado ni de cerca. Los aviones simulados.

Contras: Lo limitado de la geografía hace que sea más monótono el volar en un mismo país donde, a nivel del juego, no cambia gran cosa.

La ira de Dios

AHX-1

Transportado en un avión indetectable al radar, o lanzado desde el océano por un submarino; envuelto en una vaina de desplazamiento y operativo en el lugar exacto donde debe llevarse a cabo la acción, el AHX-1 se consolida como el helicóptero más imprescindible para el ejército de cualquier potencia mundial... incluida la tuya propia.

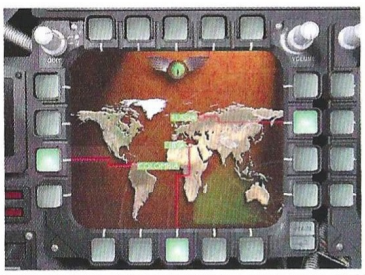
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 166 MHz MMX, 16 Mb de RAM, 40 Mb de Disco Duro, Windows '95, VGA, CD-ROM 4x,
Nº de jugadores: 1
Editor: GT Interactive
Distribuidor: New Software Center

Aunque vivimos una época de paz, el precio que hay que pagar por su mantenimiento es casi tan alto como lo que cuesta subsistir con los gastos ocasionados por las guerras. La amenaza de la fuerza y la producción de nuevas armas más eficaces, menos detectables y de mayor competitividad, supondrán la primacía de unos sistemas de gobierno sobre otros. Pero son pocos los países que pueden permitirse estos lujos y en los últimos tiempos, Estados Unidos se ha erigido en guardián de la paz mundial, título sospechoso y discutible que, sin embargo, ostenta. Ejerciendo de tal guisa, basado en el Gun-Ship y exprimido al máximo por los pilotos israelíes, el AHX-1 es un helicóptero especialmente ágil, de bajo mantenimiento y gran poder destructivo. Una máquina que puede ser lanzada en una vaina hasta un punto concreto del planeta desde un B-2, o expulsada por un submarino. Un aguijón mortal que puede ser depositado a tan sólo unos metros de su víctima.

Desde Libia con amor

Rusia, Colombia, Libia... todos los terrenos y climas son apropiados para efectuar incursiones con este aparato en territorio enemigo, circunstancia que tendrás oportunidad de probar a lo largo de las treinta y cinco misiones preparadas por el equipo de desarrollo. Imágenes reales tomadas desde satélite, mezcladas con los elementos de juego más realistas, se conjugan para ofrecer el más versátil escenario de estrategia y acción presentado en un simulador de combate. No será como en el caso de los cazas, aquí la acción pierde rapidez y todo parece ser más lento, pero estas carencias se compensan con la utilización de las tecnologías y armas más avanzadas tales como misiles dirigidos mediante cámaras de TV, misiles aire-aire, los Hydra con un modo HUD y otro TADL de seguimiento y hasta localización de objetivos mediante un visionado con zoom.

Pero para alcanzar la perfección, antes tendrás que entrenarte realizando las ocho misiones de entrenamiento que te abrirán el camino para dominar los elementos armamentísticos del aparato. No se trata de un Comanche 3, pero sobrepasa con mucho los simuladores de combate tradicionales, que siempre daban más importancia a la acción que al manejo del aparato y sus instrumentos, como fue el caso de Firestorm por citar alguno. Se acerca más al estilo del AH-64D. Para los poco iniciados en la materia, si esperan algo como Extreme Assault, que se vayan olvidando, porque no tiene nada que ver: allí el helicóptero era sólo una excusa, ya que podrían haber utilizado cualquier otro aparato volador, aunque fuese alienígena. Lo importante era disparar, no su manejo.



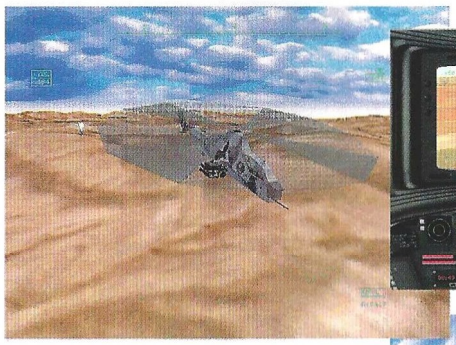
Interfaz

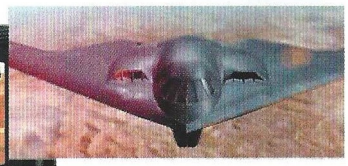
Como suele ocurrir en estos casos con casi todos los simuladores, es muy complejo. Existe una gran tabla de menús que contienen a su vez otras subsecciones, de tal forma que tardarás un rato en dejar el aparato a tu gusto. Eso sí, cuando termines será un pincel pues podrás ajustar desde el nivel de detalle hasta parámetros tales como un armamento infinito, realizar el juego en tiempo real, el nivel de daños a sufrir en el combate o la configuración de las funciones del teclado. Éstas teclas con diversas funciones para el manejo del aparato, proliferan de forma abrumadora, y a veces es muy incómodo usar varias a la vez, porque sus funciones, aún estando ligadas, son complejas por estar la tecla física separada de aquella que le apoya, como es el caso de la acción de localizar un objetivo y luego disparar manteniendo el punto de mira en el blanco.

Tendrás oportunidad de comunicar mensajes escritos a tus contrincantes, armar como gustes tu aparato y hasta visualizar todos los enemigos posibles para familiarizarte con su aspecto. Como colofón, la visión nocturna en misiones como por ejemplo

Rusia, Libia, Colombia... todos los terrenos y climas son apropiados para efectuar incursiones con este aparato

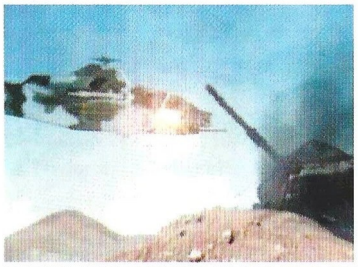
en Rusia: es espectacular y de efectos muy realistas. Ahí es donde quizá se nota menos que esto es un juego, adquiriendo espeluznantes tintes de realidad. Un radar con configuración para diferentes alcances, las distintas vistas de cámara en el lugar de la acción –primera persona, tercera persona en persecución o con cámara estática–, e incluso la posibilidad de mover la cabeza de derecha a izquierda en un solo recorrido, hace un poco más real este empeño del mundo informático por proporcionar realidades imposibles a las personas. Y es que nunca viene mal un poco de práctica. Quizá un día encuentres una máquina de esta categoría y tus horas de juego te salven el pellejo. O quizá tan sólo encuentres algún compañero tuyo y quieras batirte en un mano a mano o disfrutar el modo multijujugar a través de la red. Lo que es cierto es que nunca estarás sólo.





El truco es...

Es fundamental utilizar la sección de entrenamiento para familiarizarte con las diferentes armas que porta el helicóptero. Antes de arriesgarte acercándote demasiado a los objetivos, si lo que quieres es un blanco perfecto, usa la visera con zoom para acercar tu visión al máximo hasta el objetivo.



Calificación

AHX-1

Pros: Aunque para quienes no son apasionados de los simuladores la proliferación de "mandos" sea un inconveniente, no cabe duda que esa misma razón es la que acerca un juego a la perfección. Créeme, en AHX-1, tan sólo te falta levantarte del suelo.

Contras: La mezcla de imágenes reales digitalizadas con las de juego, no llega aún a esa máxima calidad tan esperada; se sigue notando algo "raro". El equipo recomendado que necesitarás para que el juego corra con cierta ligereza, será como mínimo un Pentium 166, y si no quieres sorpresas a mitad del juego, uno mayor y bautizado con tres letras mágicas: MMX.

Suscríbete a Computer Gaming World

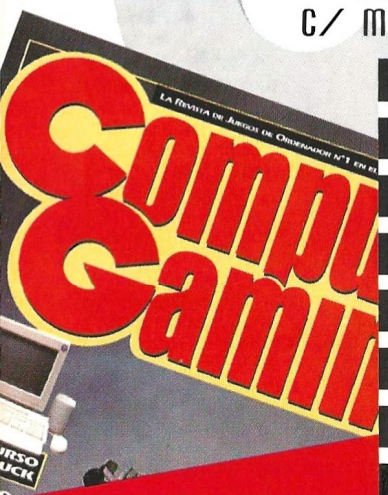
20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el **20%** del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02



¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

Sí, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240** pts. en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____

2º apellido _____

Nombre _____

Domicilio _____

C. Postal _____ Población _____

Provincia _____

Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____

Forma de pago:

☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____

☐ Contrarreembolso

☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____ Firma:

☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Fecha de caducidad ____ / ____ / ____

Computer Gaming World

IMAGEN LIMITE

Computer Gaming World

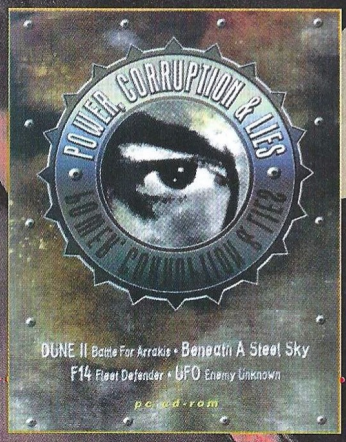
Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 5 PACKS "POWER, CORRUPTION & LIES"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envianosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

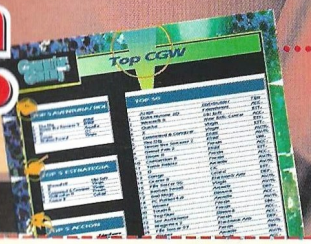
Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



INCLUYE LOS JUEGOS:
DUNE II, BENEATH A STEEL SKY,
F-14 FLEET DEFENDER
Y UFO ENEMY UNKNOWN

Computer Gaming World

Mi TOP 50...



1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

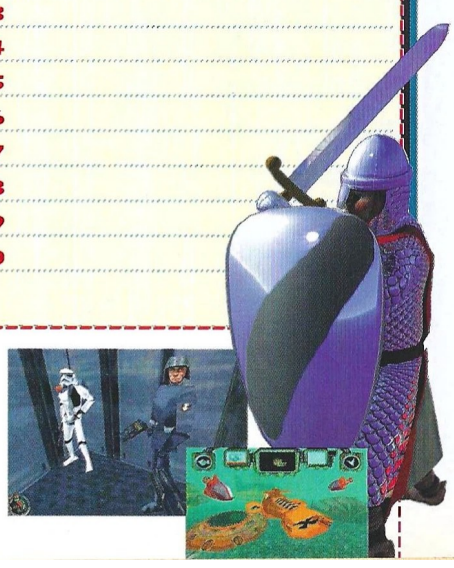
Nombre .....

Apellidos ..... Edad .....

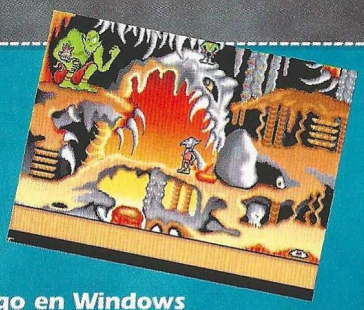
Dirección .....

Localidad ..... C.P. .....

Provincia ..... Teléfono ( ) .....



Contenido del CD



GOBLIIINS 2

La continuación de Gobliiins, te propone a lo largo de seis mundos una nueva serie de niveles algo diferentes para superar con –en esta ocasión– dos simpáticos duendes. Ahora ambos pueden hacer casi lo mismo, y sólo hay ligeras diferencias en determinados escenarios. Te darás cuenta al empezar que el gran sentido del humor de sus creadores sigue pesando en esta nueva entrega de la saga.

IMPORTANTE:
Para poder ejecutar este juego en Windows 3.1 o Windows 95, es necesario que el modo MS-DOS tenga al menos 550K libres de memoria convencional. A pesar de ello, Gobliiins es un juego diseñado exclusivamente para MS-DOS, por lo que no tiene que funcionar con ninguna versión de Windows.

REQUISITOS MÍNIMOS

386/25 MHz, 4 MB de RAM (510K libres de memoria convencional), SVGA, Disco Duro, CD-ROM 2X, Sound Blaster o 100% Compatibles, DOS 5.0 o superior, Ratón, Teclado.

INSTALACION Y ARRANQUE EN DOS

Cambia a tu unidad de CD-ROM y teclea GO. Sigue las instrucciones de pantalla. Una vez instalado, teclea GOB2 desde dentro del directorio donde hayas instalado el juego.

WINDOWS 3.1 Y WINDOWS 95

Aunque puedes intentar instalar el juego en estos sistemas operativos, puesto que ha sido diseñado para MS-DOS puede no funcionar en Windows por muy diversos motivos. Si a pesar de esto quieres intentarlo, arranca Windows 3.1 y desde el menú Fichero selecciona la opción Ejecutar. Teclea la unidad de CD-ROM seguida por \GOB2.EXE (por ejemplo, D:\GOB2.EXE). Sigue las instrucciones de pantalla. Para arrancar el juego una vez instalado, haz una doble pulsación sobre el icono del juego.

En Windows 95, en lugar del menú Fichero, pulsa el botón Inicio de la barra y selecciona la opción Ejecutar. El resto del proceso es idéntico al de la instalación para Windows 3.1. Si no se crea un grupo de programas para el juego, o no hay acceso a él en el menú Inicio/Programas, tendrás que abrir el icono Mi PC, después la unidad de disco duro donde hayas instalado el juego, la carpeta del juego, y hacer una doble pulsación sobre el icono correspondiente.

CONTROLES

Con el ratón podrás controlar todas las acciones del juego. Para cambiar de goblin pulsa con el ratón sobre el que quieras.

Llevando el ratón hasta la parte superior de la pantalla, aparecerá un menú de opciones desde el que podrás cargar, salvar o salir del juego.

Al poner el cursor sobre determinados objetos, éste cambiará de forma para indicarte la posible acción disponible.

PISTAS

NO proporcionamos pistas por teléfono. Los Top Secret Interactivos de este mes incluyen la solución completa, paso a paso, de todo el juego.

SERVICIO TECNICO

Gobliiins 2 es un juego diseñado para MS-DOS. Si el juego no te funciona en Windows por algún motivo, instálalo en MS-DOS, teniendo en cuenta que necesitas 550K libres de memoria convencional.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- En MS-DOS teclea MEM para comprobar que tienes al menos 550K libres de memoria convencional. Si no es asi, ejecuta MEMMAKER para lograrlos.

2.- Comprueba que el CD-ROM, el ratón y la tarjeta de sonido, funcionan perfectamente en el sistema operativo que estás utilizando con el juego. Cualquier duda acerca de los controladores necesarios para estos dispositivos, ha de resolverse consultando la documentación correspondiente.

3.- Si el CD está sucio, limpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

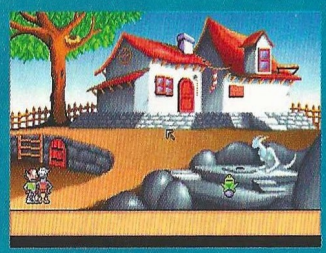
Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.



INSTRUCCIONES DE USO DE LA DEMO NO INTERACTIVA DE STARCRAFT

WINDOWS 95

Requisitos Mínimos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido, DirectX

Ejecución: Abre la carpeta STARCRAF y ejecuta el programa STARCRAF.EXE.

Si no está instalado en tu sistema, es posible que necesites instalar DirectX 5.

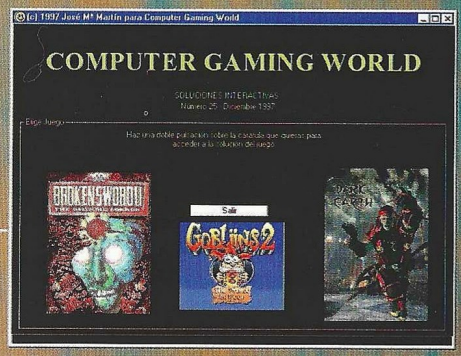
INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN DE MICROSOFT DIRECTX 5.0 (sólo Windows 95)

Abre la carpeta llamada DIRECTX del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono marcado como DXSETUP.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Cuando la instalación finalice, tendrás que reiniciar el equipo para que los cambios sean efectivos.

Si ya tienes instalado DirectX, el programa lo detectará y sólo reemplazará tu versión si es anterior a la suministrada en el CD.

TOP SECRET INTERACTIVOS

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO



Guias de este mes:
BROKEN SWORD: LAS FUERZAS DEL MAL: solución completa.
DARK EARTH: una de las posibles soluciones a la aventura.
GOBLIIINS 2: solución completa.
Requisitos Mínimos: 486/33 MHz, Windows, Ratón, SVGA 256 colores

Dentro del CD-ROM de este mes, encontrarás dos carpetas denominadas TSI16 y TSI32. Antes de instalar el programa de Top Secret Interactivos, debes cerrar todas las aplicaciones que tengas abiertas. Si tienes Windows 95, debes ejecutar el programa SETUP.EXE que encontrarás dentro de la carpeta TSI32, y si tu versión de Windows es anterior (Windows 3.x) el programa SETUP.EXE de la carpeta TSI16.

Sigue las instrucciones de pantalla para instalar cualquiera de las dos versiones. Cuando la instalación haya finalizado con éxito, tendrás un nuevo icono disponible. Pulsa sobre él y TSI arrancará.

Para acceder a cualquiera de las soluciones, haz una doble pulsación sobre la carátula del juego correspondiente. En todas las pantallas encontrarás un icono para volver al menú principal.

Puedes cerrar el programa como cualquier otra aplicación de Windows. Si quieres imprimir las soluciones de cualquiera de los juegos, dentro del directorio donde hayas instalado el programa encontrarás numerosos documentos de texto correspondientes a las soluciones de los diferentes programas.

NOTA: En algunos sistemas, debido a la compartición de archivos, puede producirse un error durante la instalación. En la mayoría de los casos, esto no afecta al funcionamiento del programa.

Lista de ganadores de concursos

LOS GANADORES DE LOS 5 JUEGOS SPACE SIMULATOR CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº23 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

Mª ISABEL GASCON BENAVENT ..... VALENCIA
RAUL CEBRIAN CALVO ..... ZARAGOZA
AITOR SANCHEZ GARMENDIA ..... IRUN (GUIPUZKOA)
MANUEL ANGEL LOPEZ HERMO ..... NOYA (LA CORUÑA)
JOSE LUIS IBAÑEZ MARTIN ..... SAN SEBASTIAN (GUIPUZKOA)

LOS GANADORES DE LOS 15 JUEGOS SEGA WORLDWIDE SOCCER CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº23 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

MIGUEL RAPOSO RIESCO ..... BARCELONA
JESUS MANUEL MACIAS RUIZ ..... HUELVA
ARTURO CEPEDA PEREZ ..... ZAMORA
IVAN GARCIA RODRIGUEZ ..... GIJON (ASTURIAS)
LAURA DAPENA ANDRADE ..... SEVILLA
JESUS REVIEJO FERNANDEZ ..... CIUDAD REAL
RUBEN SINOBAS ARMAND ..... PLASENCIA (CACERES)
JACOBO LOPEZ SEIJAS ..... LUGO
ISMAEL HAMED LOPEZ ..... SEVILLA
JAVIER QUINTANILLA BERNABEU. ALCOY (ALICANTE)
SANTIAGO SEVILLA VALLEJO ..... MADRID
RUBEN GARCIA MULA ..... GAVA (BARCELONA)
EMILIO JOSE TORRALBA MARTINEZ ..... VALENCIA
JESUS SANTAMARIA PABLO ..... MADRID
JUAN JOSE ARLANDIS CORTES ..... ALGEMESI (VALENCIA)

Computer Gaming World

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo	Ubi Soft
2	Broken Sword	Virgin
3	Larry 7	Coktel
4	Toonstruck	Virgin
5	Mundo Disco 2	Electronic Arts

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Warcraft II	Ubi Soft
2	C&C Red Alert	Virgin
3	Theme Hospital	Electronic Arts
4	Civilization II	Proein
5	Z	Virgin

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider	Proein
2	Duke Nukem 3D	Proein
3	Quake	N.S.C.
4	Outlaws	Erbe
5	MDK	Virgin

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 5.0	Dinamic
2	FIFA Soccer 97	Electronic Arts
3	PC Basket 4.0	Dinamic
4	Sega Worldwide Soccer	Sega
5	PC Fútbol 4.0	Dinamic

TOP 5 SIMULADORES

1	Comanche 3	Electronic Arts
2	Grand Prix 2	Proein
3	Top Gun	Proein
4	iF-22	Friendware
5	EF 2000	Arcadia

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Tomb Raider	Proein	ACC.
2	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
3	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
4	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
5	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
6	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
7	Quake	New Soft. Center	ACC.
8	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
9	Civilization II	Proein	EST.
10	Z	Virgin	EST.
11	Outlaws	Erbe	ACC.
12	MDK	Virgin	ACC.
13	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
14	Broken Sword	Virgin	AV/R.
15	Carmageddon	Arcadia	ACC.
16	Larry 7: Love For Sail	Coktel	AV/R.
17	Constructor	New Soft. Center	EST.
18	Ecstatica II	Electronic Arts	ACC.
19	POD	Ubi Soft	ACC.
20	Toonstruck	Virgin	AV/R.
21	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
22	X-Wing vs. TIE-Fighter	Erbe	ACC.
23	Doom II	Erbe	ACC.
24	Caesar II	Coktel	EST.
25	Mundo Disco 2	Electronic Arts	AV/R.
26	PC Basket 4.0	Dinamic	DEP.
27	Simon the Sorcerer 2	Erbe	AV/R.
28	Grand Prix 2	Proein	SIM.
29	Redneck Rampage	Virgin	ACC.
30	Moto Racer	Electronic Arts	ACC.
31	The Neverhood	Erbe	AV/R.
32	Blood Omen	Proein	ACC.
33	Phantasmagoria 2	Coktel	AV/R.
34	The Dig	Erbe	AV/R.
35	Lighthouse	Coktel	AV/R.
36	Top Gun	Proein	SIM.
37	Fórmula 1	Electronic Arts	ACC.
38	iF-22	Friendware	SIM.
39	Agent Armstrong	Virgin	ACC.
40	Atomic Bomberman	Virgin	ACC.
41	Sonic 3D	Sega	ACC.
42	EF 2000	Arcadia	SIM.
43	Sega Rally	Sega	ACC.
44	WipeOut 2097	Electronic Arts	ACC.
45	Sega Worldwide Soccer	Sega	DEP.
46	Ignition	Virgin	ACC.
47	Little Big Adventure 2	Electronic Arts	AV/R.
48	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
49	X-COM: Apocalypse	Proein	EST.
50	Atlantis	Friendware	AV/R.

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

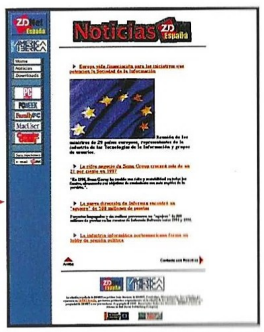
No navegue sin rumbo la informática ya tiene su WEB

WWW.zdnet-es.com

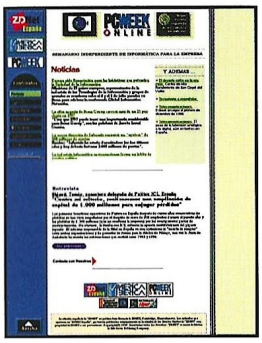
ZDNet España

Por fin en España ZDNet

Internet ya dispone de la versión española de ZDNet, la WEB sobre informática más visitada en todo el mundo.



Noticias ZDNet
Información de última hora. Las noticias más destacadas del sector. Conecte cada día con los últimos datos de la actualidad informática.

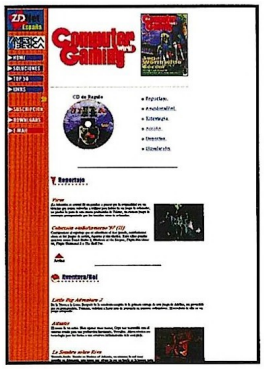


PCWEEK on line
El más prestigioso semanario del sector informático, con las noticias de última hora más destacadas.
Opinión, reportajes, entrevistas, personajes del sector, la situación de las Tecnologías de la Información en otros sectores de la Economía...

Librerías de software
Una completa selección de los mejores programas shareware y freeware elegidos, probados, clasificados y actualizados permanentemente por profesionales. Esta selección interactiva permite al usuario volcar el software que desee en su ordenador de forma gratuita o por muy poco dinero después de probarlo.

FamilyPC
La informática accesible para todos, descubra lo más nuevo, todo lo que puede hacer con su PC. Conozca ya la informática pensada para la gente de hoy.
Shareware y Freeware.
Acceda a los programas de consumo más prácticos y divertidos.

PC MAGAZINE
Cada mes la información más completa e interesante sobre los contenidos de PC MAGAZINE, la revista de informática nº 1 en el mundo.
Shareware y Freeware. Acceso a las mejores utilidades y herramientas, para sacar el máximo partido a su PC.



Computer Gaming World
El mundo de los juegos de ordenador: aventuras, estrategias, acción, deportes, simulación... Con las mejores ofertas del momento.
Shareware y Freeware. Una gran selección de juegos para disfrutarlos en su ordenador.

IMAGEN LIMITE

Toda la información contenida en ZDNET ESPAÑA se ofrece por cortesía de:

EDITORIAL AMERICA IBERICA
Primer Grupo Editorial del Sector Informático

FamilyPC · PC MAGAZINE EDICIÓN ESPAÑOLA · PCWEEK · Computer Gaming World

Conecte:
WWW.zdnet-es.com

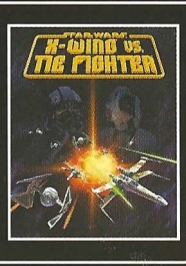
ZDNet España
En constante evolución, siempre creciendo

STAR WARS™

JEDI KNIGHT™

DARK FORCES™ II

LA BATALLA CONTINUA

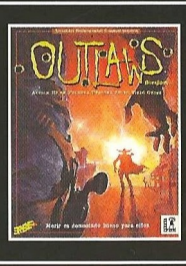


X-Wing™ vs. TIE Fighter™

El arcade de acción 3D más esperado

Jedi Knight™, la segunda parte de Dark Forces™, es la experiencia definitiva de juego que recupera todo la esencia del clásico y lo perfecciona con un nuevo, y poderoso, motor 3D nunca visto antes en desarrollos de este tipo. Disfruta de su nuevo, y galáctico, argumento jugando sólo o a través de internet en la zona de juego. X-Wing™ vs TIE Fighter™ y Outlaws™ para multijugador permiten conectarse también al Gaming Zone.

INTERNET GAMING ZONE



Outlaws™

ERBE

www.lucasarts.com

www.rebelhq.com

Web oficial de La Guerra de las Galaxias
www.starwars.com

LUCAS Arts™

ERBE Software S.A.

Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

™ y © 1997 Lucas. Todos los derechos reservados.